KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Rupa

Taufik Hidayatulloh
Afia Fauziah

SD KELAS V

Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V

Penulis
Taufik Hidayatulloh
Afia Fauziah

Penelaah
Bandi Sobandi
Adam Wahida

Penyelia/Penyelaras
Supriyanto
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutrasno
Emira Novitriani Yusuf

Penyunting
Harry Sulastianto

Illustrator
Taufik Hidayatulloh

Penata Letak (Desainer)
Ilham Yahya Jalaludin

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-616-3 (jil. 5)

Isi buku ini menggunakan huruf Open Sans 10/13 pt. by Monotype
viii, 184 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021

Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno

NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

“Seni memiliki kekuatan untuk mengubah, menerangi, mendidik, menginspirasi dan memotivasi”. (Harvey Fierstein)

Buku panduan guru Seni rupa ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa yang telah ditetapkan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk siswa dalam seluruh jenjang mulai dari pendidikan dasar sampai menegah di Indonesia. Penyusunan Buku Panduan Guru ini bertujuan untuk membantu guru agar mendapat gambaran secara jelas, rinci dan sistematis pada mata pelajaran seni rupa. Hal ini dilakukan karena masih banyak guru yang mengajar di jenjang sekolah dasar bukan dari latar belakang pendidikan seni rupa.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam buku ini dapat dilakukan dengan variasi metode atau model pembelajaran sesuai dengan tujuan, karakteristik materi, pengalaman guru, karakteristik dan profil siswa, serta sumber daya yang terdapat pada sekolah masing-masing, selain itu, guru memiliki keleluasaan untuk berkreativitas dalam penyesuainan kegiatan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan karakteristik kemampuan siswa. sehingga kegiatan pembelajaran seni rupa ini dapat terlaksana dengan baik dan terjalin interaksi guru dan siswa yang membangkitkan kemandirian, keaktifan, dan kemampuan berpikir siswa di sekolah.

Melalui pelajaran seni rupa kita diajarkan mengenai sebuah keindahan, belajar dari setiap langkah kehidupan kita memiliki nilai keindahan yang dapat kita nikmati dan syukuri. Melalui seni kita dapat belajar hal yang bukan hanya dinilai angka, tatapi belajar menilai susuatu dari kesungguhan, rasa dan cinta kasih.

Selamat menjelajahi dunia seni.

Hormat Kami,

Taufik Hidayatulloh dan Afia Fauziah

Daftar Isi

Petunjuk Penggunaan Buku

Pembelajaran dalam Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang agar guru mudah untuk memahami, menyampaikan dan mewujudkan kegiatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini mengacu pada capaian pembelajaran berbasis kompetensi, dengan kegiatan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa. Diharapkan buku ini dapat menuntun guru dalam memproses kegiatan pembelajaran sehingga menjadi jelas apa yang harus dilakukan pada aktivitas pembelajaran.

Cover Bab

Berisi:

1. Gambar yang berkaitan dengan judul bab yang akan kalian dalami
2. Tujuan Pembelajaran bab

Sub-Bab

Berisi:

1. Elemen dan Sub-Eleman Capaian
2. Profil Pelajar Pancasila
3. Tujuan Pembelajaran
4. Deskripsi
5. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Penutup

Berisi:

1. Refleksi Guru
2. Asesmen/Penilaian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

Panduan Umum

Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan pembelajaran dalam meraih Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum :

Bagian A : Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B : Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C : Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Fase C:

Bagian A : Capaian Pembelajaran Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Bagian B : Capaian Pembelajaran (CP) Fase C Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian C : Target Konten Pertahun Fase C (Kelas 5-6)

Bagian D : Karakteristik Siswa Kelas 5 (Umumnya Berusia 10-11 Tahun)

Bagian E : Unit-Unit Kegiatan Pembelajaran Kelas 5

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

A. PROFIL PELAJAR PANCASILA

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat *(lifelong learner)*, kompetensi global *(global competencies)*, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila untuk memenuhi dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang memiliki ketrampilan pembelajaran sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah :

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
2. Berkebinekaan global
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkret.

Tabel 1. Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	**Akhlak pribadi**	• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. • Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. • Saya dapat mengekspresikan empati.
	Akhlak kepada manusia	• Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. • Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. • Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. • Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. • Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.
	Akhlak kepada alam	• Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. • Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.
	Akhlak bernegara	• Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni.
2. Berkebinekaan Global	**Mengenal dan menghargai budaya**	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.
	Komunikasi dan interaksi antar budaya	• Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya. • Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.

		• Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama.
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap	• Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.
	Berkeadilan Sosial	• Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi • Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.
3. Bergotong Royong	**Kolaborasi**	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu. • Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. • Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. • Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. • Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama.
	Kepedulian	• Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya.
	Berbagi	• Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya. • Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.
4. Mandiri	**Pemahaman diri dan situasi**	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. • memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

	Regulasi diri	● Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. ● Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. ● Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas. ● Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
5. Bernalar Kritis	**Memperoleh dan memproses Informasi dan Gagasan**	● Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni. ● Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. ● Saya dapat menggunakan kosakata seni. ● Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. ● Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	● Saya ingat apa yang telah saya pelajari. ● Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. ● Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni. ● Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. ● Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.
6. Kreatif	**Menghasilkan gagasan yang orisinal**	● Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. ● Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. ● Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda. ● Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan. ● Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. ● Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. ● Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.

	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	• Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal. • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. • Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

1. RASIONAL

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaksud dalam Profil Pelajar Pancasila.

2. TUJUAN BELAJAR SENI RUPA

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar *(life long learner),* kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

3. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SENI RUPA

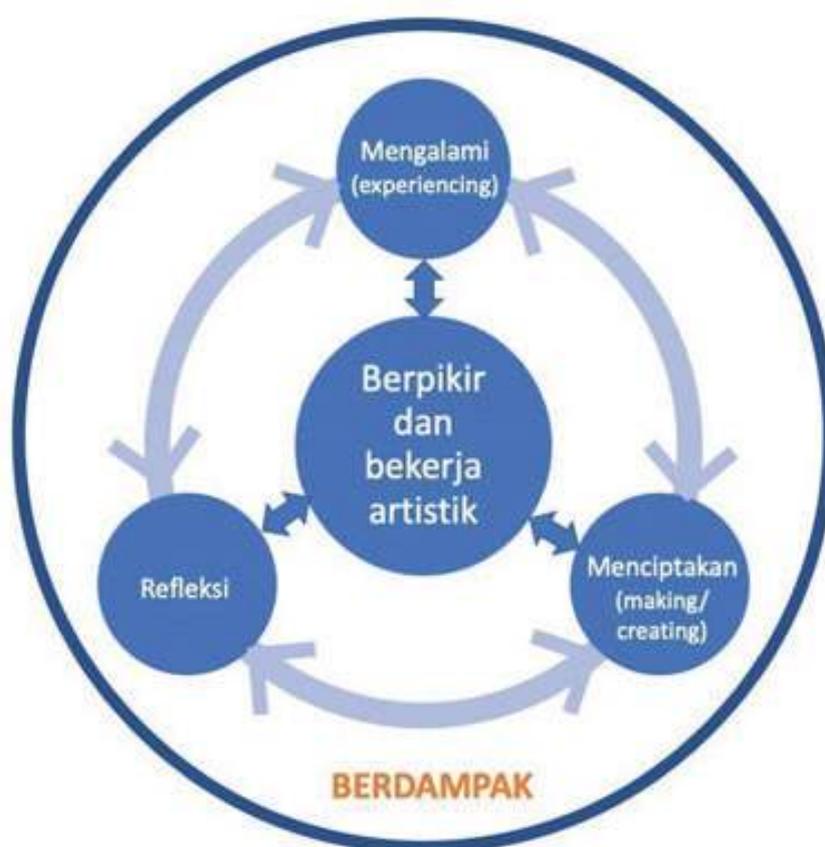
a. Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

b. Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.

c. Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

d. Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara global maupun internasional.

e. Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

4. LIMA ELEMEN LANDASAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

Gambar 3. Elemen *(Strands)* Pembelajaran Seni Rupa
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

a. Berpikir dan bekerja artistik *(Thinking and Working Artistically)*

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Nilai-nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

b. Mengalami *(Experiencing)*

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

c. Menciptakan *(Making/creating)*

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

d. Merefleksikan *(Reflecting)*

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

e. Berdampak *(Impacting)*

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

5. CAPAIAN PEMBELAJARAN SETIAP FASE

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), yaitu:

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan *(pre schematic period)* untuk kelas 1 SD dan masa Bagan *(schematic period)* untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai objek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai objek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan *(schematic period)* untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal *(early realism/ dawning realism)* untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, siswa memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Siswa juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak *(base line)*, walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/ tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Siswa sudah dapat mengamati objek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, siswa juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal *(early realism/dawning realism)*. Siswa diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, siswa juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan *(balance)* dan irama/ritme *(rhythm)* dalam melakukan proses kreatif.

Di akhir fase C, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya,mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu *(Pseudo Naturalistic)* yang ditandai kemampuan siswa dalam berpikir abstrak. Di samping itu, siswa diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan gesture (gerak tubuh objek) sebagai respon kemampuan perkembangan sosial siswa yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gesture dalam bekerja mandiri atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

e. Fase E (Umumnya Kelas 10).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan *(Period of Decision)* yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Siswa menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok siswa yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan *(Period of Decision)* dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran siswa terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Siswa juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

6. CAPAIAN FASE BERDASARKAN ELEMEN

Tabel 2. Capaian fase berdasarkan elemen

Elemen	Fase A
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.
Elemen	**Fase B**
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut

Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.
Elemen	**Fase C**
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan konsep ruang, garis horison, pemahaman warna, keseimbangan *(balance)* dan irama/ritme *(rhythm)* Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Siswa mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, siswa mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya.
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.
Elemen	**Fase D**
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.

Merefleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya,
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.

Elemen	**Fase E**
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat dan kemampuannya).
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan,medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

	Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.

Elemen	**Fase F**
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari -hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya).
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

7. ELEMEN DAN SUB ELEMEN UNTUK SELURUH FASE

Tabel 3. Elemen dan sub elemen untuk seluruh fase

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Merefleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

8. TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Di akhir kelas 1, siswa mampu :

1). Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya.

2). Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horisontal dan diagonal).

3). Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

4). Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya.

Di akhir kelas 2, siswa mampu :

1). Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya.

2). Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/base line pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya.

3). Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Di akhir kelas 3, siswa mampu :

1). Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk.

2). Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak *(base line)* pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.

3). Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

4). Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Di akhir kelas 4, siswa mampu :

1). Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.

2). Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.

3). Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

4). Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Di akhir kelas 5, siswa mampu :

1). Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.

2). Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.

3). Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

4). Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Di akhir kelas 6, siswa mampu :

1). Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.

2). Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh *(gesture)*, rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.

3). Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.

4). Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.

5). Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Di akhir kelas 7, siswa mampu :

1). Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh *(gesture),* rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.

2). Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya.

3). Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.

4). Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya.

Di akhir kelas 8, siswa mampu :

1). Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh *(gesture)*, rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya.

2). Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.

3). Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.

4). Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya.

5). Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Di akhir kelas 9, siswa mampu :

1). Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan.

2). Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya.

3). Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.

4). Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya.

5). Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

e. Fase E (Umumnya Kelas 10)

Di akhir kelas 10, siswa mampu :

1). Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.

2). Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya.

3). Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.

4. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Di akhir kelas 11, siswa mampu :

1). Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.

2). Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.

3). Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.

4). Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.

Di akhir kelas 12, siswa mampu :

1). Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.

2). Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.

3). Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis.

4). Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

C. STRATEGI UMUM PEMBELAJARAN

1. PERENCANAAN

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa :

1) Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2) Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3) Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
4) Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5) Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6) Tahapan perencanaan : jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (tri wulan atau semester)dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

b. Tahapan Perencanaan

1) Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:

a) Waktu/Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda;
b) Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli;
c) Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

   Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

2) Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

a) Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini;

b) Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini

c) Alur dan tujuan pembelajaran;

d) Ketersediaan sumber daya;

3) Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

a) Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya;

b) Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir;

c) Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas *(different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi;

d) Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas;

e) Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa;

f) Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur;

g) Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

Perencanaan Jangka Panjang	Langkah 1 : Evaluasi Waktu dan Sember Daya Langkah 2 : Memutuskan Pendekatan Belajar dan Struktur Pembelajaran Langkah 3 : Struktur dan Urutan Pembelajaran
Perencanaan Jangka Menengah	Langkah 4 : Struktur Topik/Kegiatan Pembelajaran
Perencanaan Jangka Pendek	Langkah 5 : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Langkah 6 : Evaluasi

Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

2. STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk :

1) Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya.
2) Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
3) Membuat dan mengomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
4) Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

1) Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
2) Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
3) Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja guru tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah siswa terbiasa berpikir seperti seniman : kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan belajar melalui permainan (*playful*).
4) Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, ‘kegagalan’ dan perbedaan.
5) Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik *(feedback)* sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
6) Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.

7) Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

b. Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1) Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

a) Menggambar menggunakan tangan yang “salah” : Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.

b) Tebak gambar secara cepat : Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.

c) Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2) Jurnal Visual/Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

3) Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

4) Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

a) STEM *(Science Technology Engineering Mathematics)* : mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin;

b) Bahasa : membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar;

c) Teater dan Matematika : Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

c. Membangun Komunikasi Efektif

1) Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh *(gesture)*. Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, “Lihatlah baju saya berwarna jingga. Apa benda berwarna jingga lainnya yang kamu ketahui?”

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran *(mind maps)* atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh : “Gunting kertas ini menjadi dua bagian.”, “Tempel potongan kertas ini pada buku.”, “Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk.”

2) Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu *(one on one)*. Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah “Berpikir, Berpasangan dan Berbagi” *(Think, Pair, Share)* dimana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik *(Feedback)* adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

a) Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?

b) Bagaimana cara kamu mengerjakannya?

c) Apa saja bahannya?

d) Berapa lama waktu pengerjaannya?

e) Apakah kamu menyukai karyamu?

f) Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki?

g) Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

3) Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain *(open ended questions)* dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan : *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa) dan *Why* (Mengapa).

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

a) Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
b) Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
c) Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
d) Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

4) Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

a) Apa judul karyamu?
b) Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
c) Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

d) Bagaimana cara kamu membuatnya?
e) Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
f) Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
g) Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
h) Bagian mana yang terasa sulit?
i) Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
j) Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
k) Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
l) Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
m) Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
n) Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan pasa siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif dimana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias *(enthusiastic life long learner)*.

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung *(hands on)* berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut :

1) Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
2) Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
3) Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir : Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

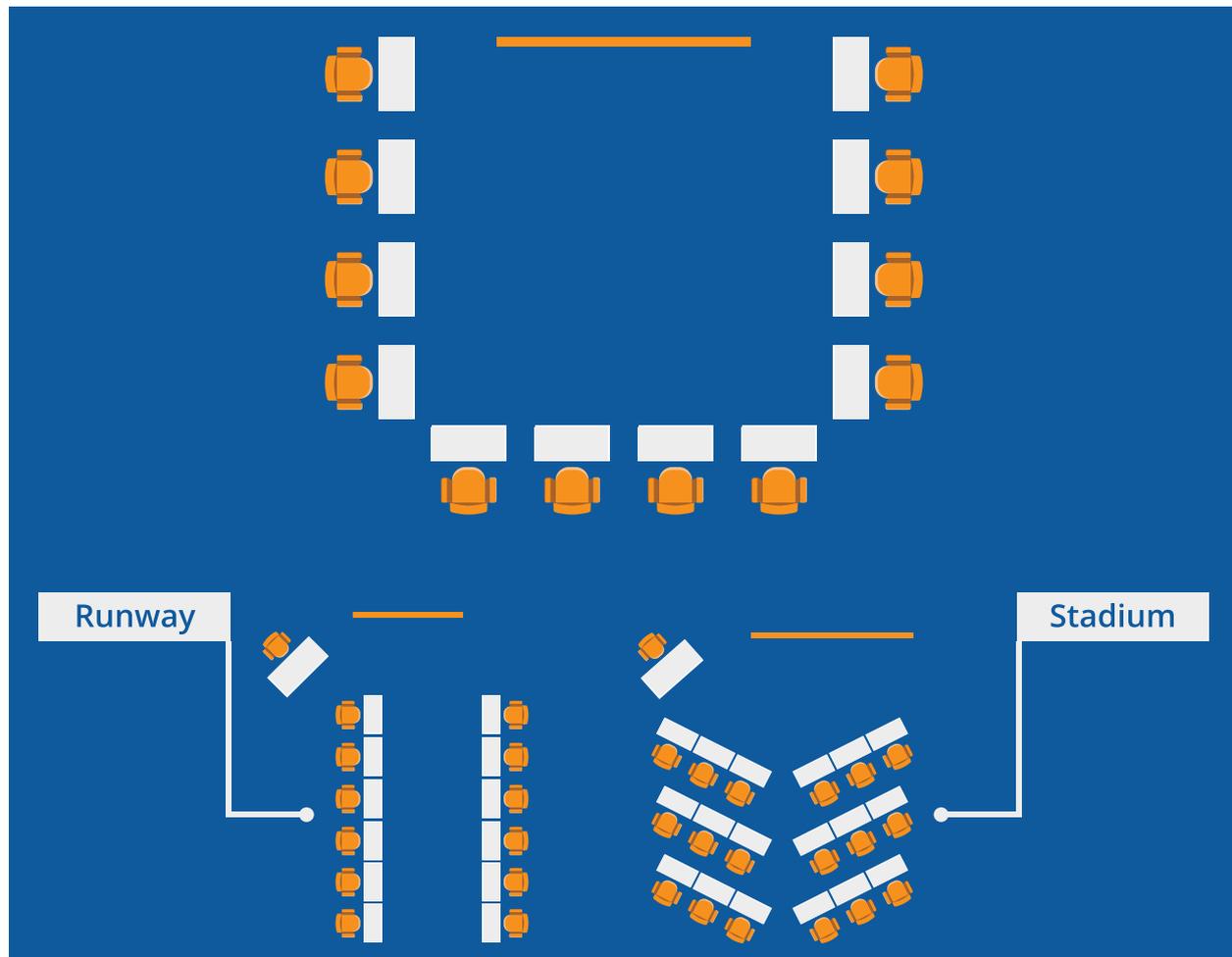
g. Alat Bahan *(Resources)*

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

h. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

1) Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

Gambar 5. Pola tempat duduk siswa

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

2) Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
3) Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*non toxic)*.
4) Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, pisau, lem super, lem tembak dan lain-lain).
5) Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.

6) Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
7) Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik *(e-safety),* misalnya pastikan agar siswa tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orang Tua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

1) Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Siswa.
2) Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dan lain-lain).
3) Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
4) Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
5) Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
6) Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
7) Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

3. PEMANTAUAN DAN EVALUASI

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

a. Kriteria sukses pembelajaran;
b. Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif;
c. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa.

a. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi siswa rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan guru dalam menilai capaian kompetensi siswa, di antaranya:

1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif

3) Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

4) Demonstrasi/Unjuk Kerja

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

5) Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

c. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

1) Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
2) Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik yang dapat dilakukan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, di antaranya:

1) Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

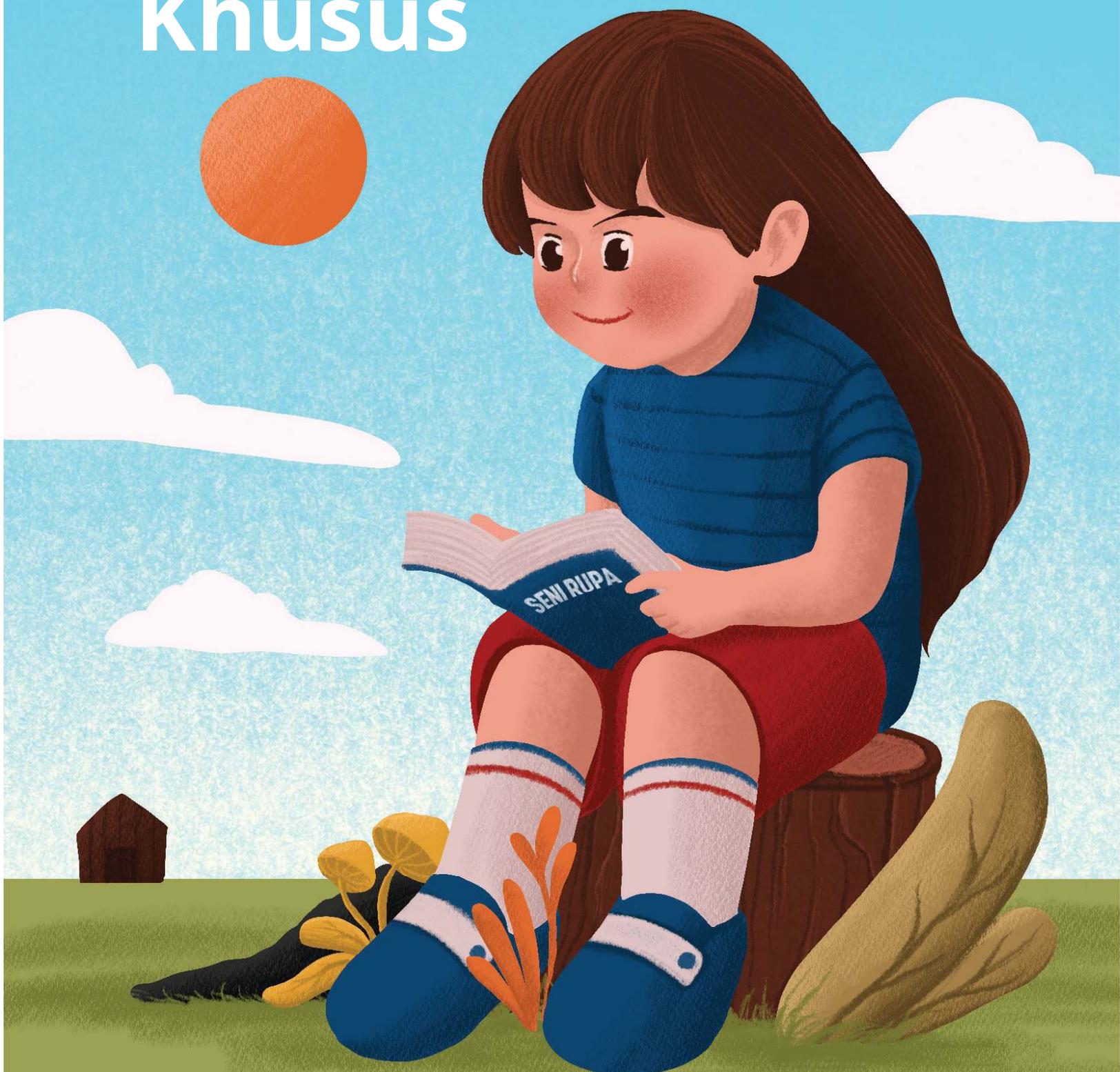
2) Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

3) *Feedback* Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik anda secara tertulis juga.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

Panduan Khusus

PANDUAN KHUSUS FASE C

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal *(early realism/dawning realism)* dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir fase C siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) FASE C BERDASARKAN ELEMEN DAN SUB ELEMEN

Tabel 4. Capaian Pembelajaran (CP) fase C berdasarkan elemen dan sub elemen

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap realisme awal.	
Menciptakan	C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat.
	C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.
Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak realisme awal, dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseimbangan dan irama mulai disadari.	

<table>
<tr><td rowspan="2">Merefleksikan</td><td>R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.</td></tr>
<tr><td>R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya profesional. Siswa juga seorang seniman mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Berpikir dan Bekerja Artistik</td><td>BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.</td></tr>
<tr><td>BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.</td></tr>
<tr><td>BBA.3 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar.
Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.</td></tr>
<tr><td>Berdampak</td><td>D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya- untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya</td></tr>
</table>

C. TARGET KONTEN PERTAHUN FASE C (Kelas 5)

Daftar target konten pertahun kelas 5 antara lain:

TKC5.1. Mengenal dan Mengeksplorasi Ritme dan Pola;

TKC5.2. Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan dan Simpul;

TKC5.3. Mengenal dan Mengeksplorasi Anyaman;

TKC5.4. Mengenal dan Mengeksplorasi Perbedaan Ragam Hias dan Elemen Dekoratif Dua Pilihan Daerah yang Berbeda;

TKC5.5. Menciptakan Karya dari Bahan Daur Ulang;

TKC5.6. Mengeksplorasi Keseimbangan dan Proporsi dalam Karya.

D. KARAKTERISTIK SISWA KELAS 5 (UMUMNYA BERUSIA 10-11 TAHUN)

Kondisi perkembangan siswa kelas 5 sekolah dasar yang umumnya berusia 10-11 tahun mempunyai karakteristik pada tahap operasional konkret, dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif, terdapat teori yang sangat terkenal oleh Piaget. Menurut Piaget (Trianto: 2010:70) seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun-masa dewasa). Dimana pada pada tahap operasional kongkret ini dapat ditunjukkan dengan kemampuan berpikir yang logis dan terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, antara lain dapat ditentukan dengan:

1. Mampu berfikir logis dan sistematis;
2. Mampu mengungkapkan kata yang logis dan sistematis;
3. Mampu memahami aturan-aturan yang jelas dan logis;
4. Mampu mengklarifikasi sebuah masalah;
5. Mampu menghubungkan sesuatu;
6. Menafsirkan dan mengembangkan konsep;
7. Mampu mengambil kesimpulan;
8. Mampu menyusun strategi;
9. Mampu memecahkan masalah;
10. Komunikasi dan sosialisasinya mulai berkembang dengan baik;
11. Mampu mempengaruhi atau dipengaruhi oleh teman sebayanya; dan
12. Mampu membentuk kelompok dengan kesamaan tertentu.

Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik siswa kelas 5 sesuai perkembangnya, sehingga dapat diciptakan kegiatan pembelajaran seni rupa ini dengan interaksi yang membangkitkan kemandirian, keaktifan, dan kemampuan berpikir siswa yang logis dan sistematis. Guru dapat mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai model atau metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dan memberikan pemahaman serta tercapainya pembelajaran pada siswa kelas 5 atau Fase C ini.

Secara khusus, dalam implementasi pembelajaran seni, karakteristik perkembangan anak kelas 5 dalam pembelajaran seni dikemukakan Wachowiak dan Clements (1993: 51-52), di antaranya:

1. Siswa secara individu akan melukiskan kumpulan pakaian yang khas misalnya seragam baseball, kostum balet, seragam pramuka.
2. Siswa akan menggunakan metode kritik seni untuk mendeskripsikan dan menginterpretasi karya seni yang menunjukkan pada masa remaja awal.
3. Siswa akan menggunakan evaluasi mereka sendiri terhadap karya seni mereka.

4. Menggambarkan kekuatan dan kelemahan-sebagai panduan untuk membuat perubahan didalamnya.
5. Siswa akan mengeksplorasi dengan menggunakan metode yang secara realistis menunjukkan ruang yang dalam. Siswa akan dapat mematuhi kebijakan perilaku kelompok mereka.
6. Siswa akan mendeskripsikan bagaimana seni di masukkan ke dalam komunitas mereka.
7. Mahasiswa akan memperdebatkan penilaian seni para ahli.
8. Siswa akan menggambarkan penampilan fisik dan emosi mereka dalam seni dan tulisan mereka.
9. Siswa akan membuat menampilkan karya seni atau representasi sebagai hobinya.
10. Menggunakan contoh dari sejarah seni, siswa akan menggambarkan kehidupan seniman favoritnya.
11. Siswa akan membuat buku harian seni pribadi, menunjukkan kehidupan batin seseorang.
12. Siswa akan bekerja sama dengan kelompok teman sebaya dalam merencanakan dan melaksanakan proyek kelompok.
13. Siswa akan memperdebatkan isu-isu dalam etika seni.
14. Siswa akan mengerjakan projek seni selama tiga jam atau lebih.
15. Siswa akan mengidentifikasi dan menginterpretasi sejarah seni yang mewakili kelompok yang mereka identifikasi.

E. UNIT-UNIT KEGIATAN PEMBELAJARAN KELAS 5

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini, dapat dilakukan dengan variasi metode atau model pembelajaran sesuai pengamatan guru kelas sesuai profil siswa dan sumber daya yang terdapat pada sekolah, kegiatan pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dan sekolah tersebut. Estimasi waktu per kegiatan adalah 1 sd 2 pertemuan (2x35 menit). Unit Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5 (Fase C) antara lain:

SEMESTER 1:

Unit 1. Mengenal Unsur dan Prinsip Seni Rupa Pada Objek di Sekitar Kita

Unit 2. Menggambar Prinsip Ritme dalam Seni Rupa

Unit 3. Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan dan Simpul

Unit 4. Membuat Karya Seni Makrame Sederhana

Unit 5. Mengenal dan Mengeksplorasi Aneka Anyaman

Unit 6. Membuat Souvenir dari Anyaman

SEMESTER 2:

Unit 7. Menggambar Eskpresif dengan Prinsip Keseimbangan

Unit 8. Menggambar Objek Tumbuhan dengan Memperhatikan Prinsip Proporsi

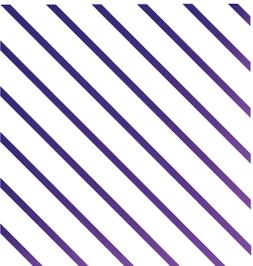
Unit 9. Mengenal Aneka Ragam Hias dari Berbagai Daerah di Indonesia

Unit 10. Mengkreasi Jenis dan Pola Ragam Hias

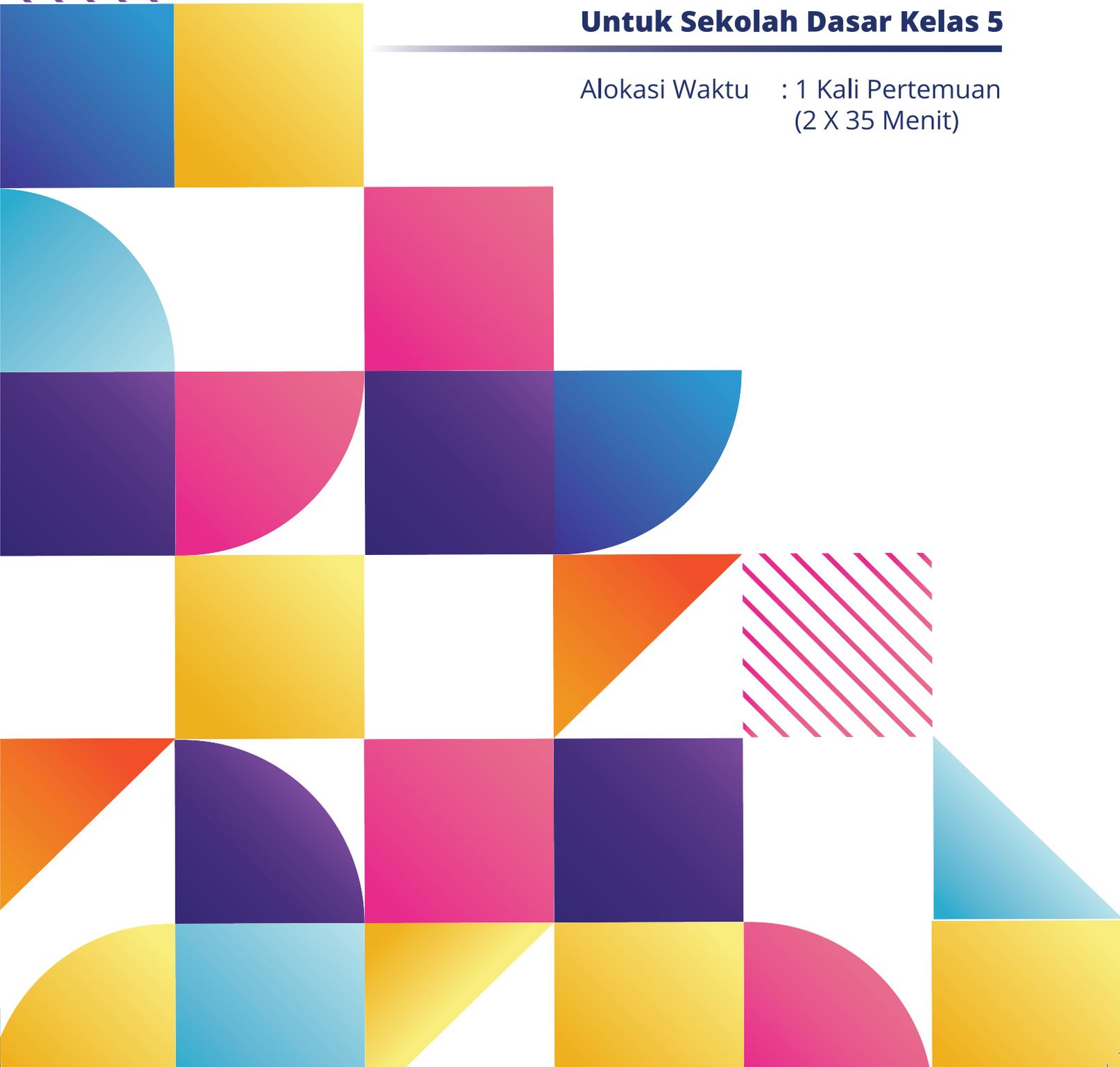
Unit 11. Membuat Karya Seni dari Bahan Daur Ulang Limbah Rumah Tangga

Unit 12. Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 01

MENGENAL UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA PADA OBJEK DI SEKITAR KITA

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa Merefleksikan.

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

a. Akhlak Beragama:Mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

b. Akhlak Kepada Alam: Memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.

2. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: Bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: Menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.

C. TUJUANPEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menemukan minimal tiga unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.
2. Siswa dapat mendeteksi unsur seni rupa yang terdapat dalam objek yang membentuk ritme tertentu di lingkungan sekitar.
3. Siswa dapat menyimpulkan konsep prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Siswa dapat menggambar prinsip ritme dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar.

D. DESKRIPSI

Pada pembelajaran unit 1 ini siswa akan mengamati unsur seni rupa yang membentuk ritme tertentu dalam objek di sekitar lingkungan sekolah atau luar sekolah. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran investigasi kelompok atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi

unsur seni rupa dan hubungannya dengan dengan cara mengamati objek di lingkungan sekitar sekolah. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui Penilaian tes tertulis bentuk esay dan pengamatan dan hasil gambar siswa untuk menggambarkan ulang unsur seni yang diamatinya ke dalam kertas (Jurnal Visual/ Sketsa) yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Unsur dan Prinsip Seni Rupa di Sekitar Kita

Keindahan suatu objek di sekitar kita tak terlepas dari adanya berupa prinsip-prinsip seni rupa yang mendukung keindahannya, segala bentuk objek yang kita lihat dengan nilai akan muncul karena unsur-unsur yang dikandungnya, siswa dapat menemukan unsur-unsur seni rupa tersebut dengan mengamati unsur titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan tone (nada gelap terang) yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar sekolah.

Gambar 6. Unsur dan prinsip seni rupa di sebuah bangunan (Kolom Katedral Kazan, Saint Petersburg)

Sumber: https://unsplash.com/photos/wpssyh_iRUk

Dalam unit pembelajaran ini siswa diminta untuk mengamati dan menunjukkan salah satu prinsip seni rupa berupa ritme atau irama dalam objek di sekitar sekolah atau luar sekolah, siswa dapat menyimpulkan prinsip dan unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar dengan mengidentifikasi bentuk pengulangan satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan misalnya: pohon yang berjajar di depan sekolah; lantai keramik yang tersusun rapi; pagar sekolah yang berjajar rapi; dan lain-lain. Menurut Malins, (1980:9), Unsur-unsur bentuk *(elements of form)* juga disebut alat visual *(visual device),* misalnya garis, bidang, warna, tekstur gelap terang. Cara menggunakan unsur-unsur tersebut menentukan penampilan final suatu karya seni rupa. Cara untuk menyusun unsur-unsur tersebut disebut prinsip-prinsip penyesuaian, misalnya keseimbangan, harmoni variasi warna dan kesatuan. Unsur-unsur bentuk dan prinsip-prinsip penyesuaiannya dapat disebut sebagai satu bahasa dasar *(basic grammer)* dalam seni rupa.

Gambar 7. Prinsip ritme pada beberapa tiang gapura/pintu gerbang.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 8. Prinsip ritme pada beberapa pohon palm di taman.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 9. Prinsip ritme pada sebuah objek benda buatan di taman.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 10. Prinsip ritme pada sebuah objek daun palm yang berjajar.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

b. Menggambar Objek Visual di Sekitar Kita

Siswa dapat menggambar ulang unsur dalam seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar berupa gambar sket objek sekitar sekolah yang menunjukkan unsur-unsur seni rupa di lembar menggambar yang telah disediakan guru, Semakin baik siswa mengenal unsur-unsur visual dalam objek yang dilihat maka akan semakin baik juga pengamatan seseorang terhadap apresiasi seni yang dilihatnya.

Alat dan bahan:

1) Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain.
2) Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain.
3) Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
4) Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
5) Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
6) Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

c. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

1) Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

a) Guru mempersiapkan materi.

b) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.

c) Guru mengondisikan siswa secara individual maupun kelompok.

d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

e) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.

f) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

(1) Apa yang membuat alam sekitar ini menjadi indah?

(2) Apa yang dimaksud dengan prinsip seni rupa?

(3) Apakah semua objek di sekolah maupun di alam sekitar memiliki unsur seni?

(4) Bagaimana cara menentukan bahwa ritme terbentuk karena pengulangan objek berupa unsur seni rupa?

2) Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran investigasi kelompok. Menurut Slavin (2005: 218-228), menjelaskan bahwa dalam investigasi kelompok peserta didik bekerja melalui enam tahap yaitu: (1) mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompokkelompok berdiskusi, (2) merencanakan tugas yang akan dipelajari, (3) melaksanakan investigasi, (4) menyiapkan laporan akhir, (5) mempresentasikan laporan akhir, dan (6) evaluasi.

(1) Mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompok kelompok berdiskusi

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru menjelaskan pengertian unsur-unsur dalam seni rupa yang terdapat dalam sebuah objek di sekitar sekolah.

(2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari

- Guru memberikan contoh objek yang mengandung unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelep-terang terhadap objek di lingkungan sekitar.
- Siswa melihat, mengamati, menentukan, membandingkan objek apa saja yang dilihat secara bebas untuk mengambil kesimpulan bahwa objek tersebut memiliki prinsip ritme dan pola di dalamnya.

(3) Melaksanakan investigasi

- Guru mengajak siswa untuk keluar kelas dan mengamati objek di sekitar sekolah baik objek alam maupun buatan manusia di sekitar sekolah.
- Guru memberi stimulus kepada siswa tentang unsur dalam objek di sekitar sekolah yang memiliki ritme dan pola tertentu baik berupa susunan, pengulangan bentuk, atau urutan-urutan tertentu misal : jendela kelas, pintu kelas, genting sekolah, lantai keramik, pohon-pohonan, daun dan lain-lain.
- Siswa melakukan eksplorasi pada objek di sekitar sekolah baik objek alam maupun buatan manusia di sekitar sekolah.

(4) Menyiapkan laporan akhir

- Guru mengajak siswa untuk mengambarkan objek yang mengandung ritme dan pola tersebut di sebuah kertas atau media lain yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pengamatan objek yang dilakukan oleh siswa.

(5) Mempresentasikan laporan akhir

- Guru mengajak siswa untuk menunjukkan gambar gambar objek yang mengandung ritme dan pola tersebut di sebuah kertas atau media lain yang tersedia.
- Siswa mengambarkan objek yang mengandung ritme dan pola tersebut di sebuah kertas atau media lain yang disukai sesuai ketersediannya di daerah sekitar.

(6) Evaluasi.

- Guru memberikan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dan tidak mengerti dalam proses pengamatannya.
- Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

3) Kegiatan Penutup

a) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

b) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

c) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.

d) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

e) Guru merencanakan tindak lanjut.

4) Kegiatan pembelajaran alternatif

a) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan dan profil siswa pada sekolah setempat.

b) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

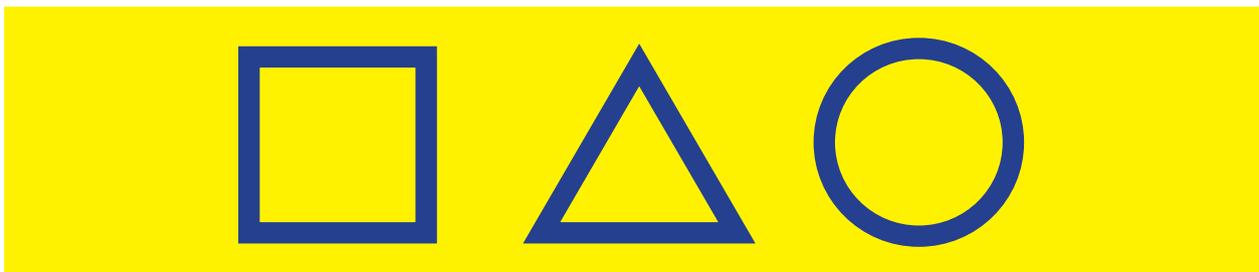
G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tertulis

Bentuk tes : Uraian Terbatas/Esay

Instrumen tes : Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas

1. Apa saja unsur-unsur seni rupa yang kamu temukan di lingkungan sekitarmu? (tuliskan minimal tiga buah)
2. Apa yang dimaksud dengan ritme dalam prinsip seni rupa?
3. Susunlah objek berikut ini sehingga membentuk sebuah ritme!

4. Buatlah gambar benda yang menunjukan sebuah ritme!

   Kriteria :

- Skor untuk jawaban esay pada no 1-2 masing-masing jawaban soal diberi skoring: 10 dengan Skor total: 20 x 2 = 40
- Skor untuk menggambar pada no 3-4 masing-masing jawaban soal diberi skoring: 30 dengan Skor total: 30 x 2 = 60
- Total skor 40 + 60 =100
- Skor untuk jawaban esay pada no 1-2 masing-masing jawaban soal diberi skoring: 10 dengan Skor total: 20 x 2 = 40

- Skor untuk menggambar pada no 3-4 masing-masing jawaban soal diberi skoring: 30 dengan Skor total: 30 x 2 = 60
- Total skor 40 + 60 =100

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menemukan dan membandingkan unsur-unsur seni rupa, maka guru dapat memberikan tambahan pemahaman tentang prinsip-prinsip seni rupa.
2. Jika siswa sudah dapat menyimpulkan perbedaan prinsip dan unsur seni rupa yang terdapat dalam objek, maka guru dapat memberikan tugas untuk mengkreasikan prinsip ritme dengan pola dalam seni rupa.
3. Jika siswa sudah dapat merancang dan menggambar ulang unsur dalam seni rupa, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk mengekplorasi lebih jauh tentang kegiatan ini.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menggambar unsur dan prinsip seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lihat dan amati benda-benda yang ada di sekitarmu baik yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas!

B. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Catatlah minimal lima unsur-unsur seni rupa yang tampak pada benda yang kamu amati di sekitarmu!

   ....

2. Tuliskan pula minimal tiga nama benda di sekitarmu yang membentuk ritme!

   ....

3. Menurut pemahamanmu setelah mengamati beberapa benda di sekitarmu, apa yang dimaksud dengan ritme?

   ....

4. Buatlah sebuah gambar yang menunjukan ritme!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

MENGGAMBAR PRINSIP RITME DALAM SENI RUPA

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat

Merefleksikan

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

b. Berbagi: menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.

2. Mandiri

a. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

4. Kreatif

1. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menemukan prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
2. Siswa dapat menganalisis prinsip ritme dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.

3. Siswa dapat menyimpulkan unsur seni rupa yang membentuk ritme dalam seni rupa.
4. Siswa dapat menggambar ekspresif dengan menunjukkan prinsip ritme seni rupa di dalamnya.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 2 ini siswa diajak untuk menggambar diatas kertas atau media lain yang menunjukkan prinsip ritme seni rupa di dalamnya, siswa dibebaskan untuk rekreasi menggambar apa saja yang disukai. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi unsur seni rupa dan hubungannya dengan dengan cara mengamati objek di lingkungan sekitar sekolah. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan bentuk portofolio dan pengamatan dan hasil menggambar siswa kedalam kertas (Jurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

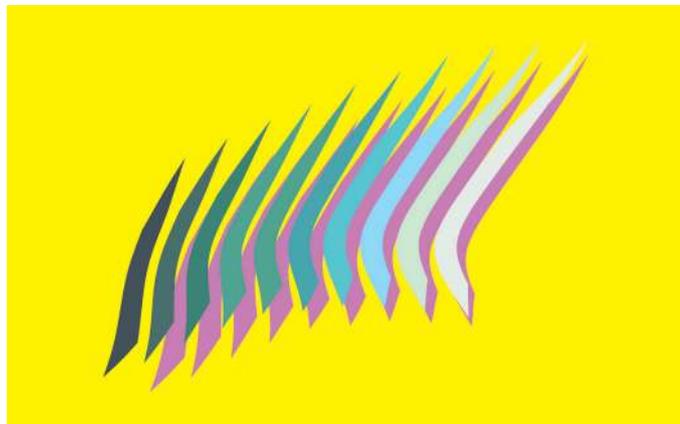
a. Pengertian Prinsip Ritme

Apakah kamu tahu ritme? Sebuah karya seni yang dihasilkan seorang seniman, desainer atau perancang, pasti terdiri dari unsur-unsur seni rupa yang bersatu menjadi kesatuan utuh sehingga dapat dinikmati secara visual. Salah satu dari prinsip-prinsip tersebut adalah ritme, siswa dapat menentukan prinsip ritme dalam seni rupa dengan memperhatikan susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni, dari sinilah sebuah karya seni biasa bernilai estetika tinggi dan sangat indah. Menurut Rathus (2008:239), ritme dapat dilihat dengan pengelompokan unsur-unsur bentuk yang repetitif seperti garis, bentuk, dan warna. Sedikit perubahan dalam ritme, baik dalam seni musik maupun seni rupa, dapat menambah daya tarik, tetapi perubahan yang besar dapat menyebabkan kesan tidak mengenakkan.

Untuk menganalisis unsur seni rupa yang membentuk ritme tersebut, tidak terlepas dari mengamati cara penyusunan atau pengaturan unsur-unsur rupa dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya seni yang menunjukkan keterpaduan yang saling mangisi sehingga membentuk suatu karya seni yang indah, Menurut Malins (1980:9), dalam menikmati karya seni lukis kepuasan estetik diperoleh dengan mengenali dan memahami kualitas pektorilnya, yaitu ritme, keselarasan, gerak atau pola.

Gambar 11. Foto susunan batu yang menunjukkan ritme bentuk
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 12. Foto dinding yang menunjukkan ritme garis dan bidang
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 13. Gambar yang menunjukkan ritme garis dan bidang, Crayon
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 14. Gambar yang menunjukkan ritme garis dan bidang, Corel Draw
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

b. Menggambar Prinsip Ritme

Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk menerapakan prinsip seni rupa dan dapat menciptakan gambar yang menunjukkan prinsip ritme dalam sebuah karya gambar dengan media kertas, ritme dapat diciptakan dengan pola repetisi dan dapat dibentuk dari pengulangan satu atau lebih unsur secara terus menerus baik teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan tersendiri.

Alat dan bahan:

1) Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain.
2) Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain
3) Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
4) Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
5) Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang erbeda.
6) Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.

2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.

3) Guru mengondisikan siswa secara individual maupun kelompok.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.

6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apa saja yang menentukan karya seni menjadi indah?
- Apa yang dimaksud dengan ritme dalam prinsip seni rupa?
- Bagaimana cara menentukan ritme dalam sebuah karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi),(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi),

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menunjukkan unsur-unsur seni rupa dalam gambar yang mengandung ritme tertentu secara sederhana. seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang.
- Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian unsur-unsur dalam seni rupa yang membentuk ritme atau pola tertentu dalam sebuah gambar.
- Siswa mengidentifikasi unsur dalam seni rupa berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang di dalam gambar.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk menggambar ke dalam kertas atau media yang lainnya, sebuah gambar yang menunjukkan unsur ritme didalamnya dengan menggunakan alat tulis atau alat mewarnai yang tersedia.
- Siswa bebas untuk menggambar apapun yang menunjukan ritme dan pola sesuai yang mereka inginkan dengan media apapun yang tersedia.

- Siswa menuangkan ide dan gagasan baru tentang ritme dan motif ke dalam sebuah karya gambar dengan media tertentu untuk menambah pengalaman artistiknya.
- Siswa bebas menggunakan menggunakan alat tulis atau alat mewarnai apa saja yang di inginkan sesuai yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan dalam proses menggambar yang dilakukan oleh siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang kesulitan dalam proses menggambar yang menunjukkan ritme tertentu.

(4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Setelah siswa selesai menggambar, guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang mereka gambar yang menunjukkan ritme dalam gambar tersebut kepada guru dan teman-teman lainnya.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan pembelajaran alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan dan profil siswa pada sekolah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Siswa melakukan praktik menggambar dengan media kertas gambar yang telah di sediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

Kriteria : Untuk penilaian menggambar prinsip ritme dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini

Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar Prinsip Ritme:

No.	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tema				✓
2.	Proporsi				
3.	Komposisi (warna, bentuk)				
4.	Penguasaan teknis				
5.	....				
6.	....				
Total Skor					

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis unjuk kerja yang dilakukan.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkapan tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Skoring :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Catatan :

1) Setiap siswa memiliki dokumen portofolio sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.
2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.

3) Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.
4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.
4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menguraikan unsur seni rupa dan prinsip seni rupa, maka guru dapat memberikan penugasan untuk membandingkan antara beberapa prinsip seni dalam sebuah karya.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan gambar yang memiliki unsur-unsur dan prinsip ritme seni rupa, maka guru dapat memberikan tambahan mengekplorasi lebih jauh untuk prinsip-prinsip seni yang lain.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menciptakan gambar yang menunjukkan prinsip ritme dalam seni rupa

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah pertanyaan/kegiatan berikut ini!

1. Menurut pemahamanmu setelah mengamati sebuah gambar beberapa benda di sekitarmu, apa yang dimaksud dengan ritme dalam sebuah karya?

   ....

   ....

2. Buatlah gambar yang menunjukan prinsip ritme dengan minimal lima unsur-unsur seni rupa yang membentuk ritme!

1) Ritme dari unsur titik.
2) Ritme dari unsur garis.
3) Ritme dari unsur bidang.
4) Ritme dari unsur bentuk.
5) Ritme dari unsur warna.

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 03

MENGENAL DAN MENGEKSPLORASI IKATAN DAN SIMPUL

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, membantu teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

b. Berbagi: berbagi informasi tentang riset tentang seni.

2. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni, mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.

3. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan produk karya seni ikatan dan menyimpul.
2. Siswa dapat menganalisis cara pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul yang berada di daerah sekitar.

3. Siswa dapat memilih aneka bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul.
4. Siswa dapat merancang karya seni dengan teknik ikatan dan menyimpul sesuai ide dan kreatifitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 3 ini siswa diajak untuk mengenali berbagai aneka produk dengan ikatan dan menyimpul, jenis-jenisnya serta bahan-bahan untuk membuatnya yang terdapat di daerah setempat. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan *problem based instruction* (PBI) atau model lain yang di pandang cocok untuk pembelajaran merangkai karya seni ikatan dan menyimpul dengan teknik yang sederhana. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian perbuatan (performance test) dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja siswa dalam pembelajaran merangkai karya seni ikatan dan menyimpul dengan teknik yang sederhana .

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Mengikat dan Menyimpul Sebagai Karya Seni

Mengikat dan menyimpul sudah lama dikenal di negara indonesia, dimana sejak lama nenek moyang kita sebagian merupakan pelaut yang sangat familiar dengan mengikat dan menyimpul sebuah tali, mengikat dan menyimpul juga telah banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari pada benda- benda di sekitar kita misalnya: perlengkapan rumah tangga, topi, sarung tangan, kaos kaki, tas, dan lain-lain

Mengikat dan menyimpul merupakan sebuah metode dasar dalam mengaplikasikan fungsi sebuah tali, baik itu bertujuan fungsional maupun untuk kepentingan estetis, mengikat dan menyimpul sebuah tali berkembang menjadi sebuah kerajinan tersendiri dan memunculkan banyak hasil karya seni dari teknik ini yang di kenal dengan kerajinan makrame.

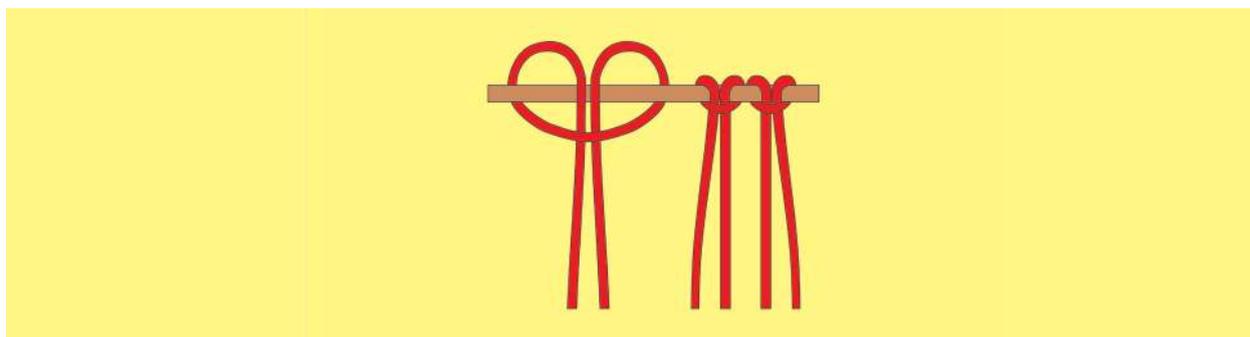
Gambar 15. Kerajinan simpul tunggal
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

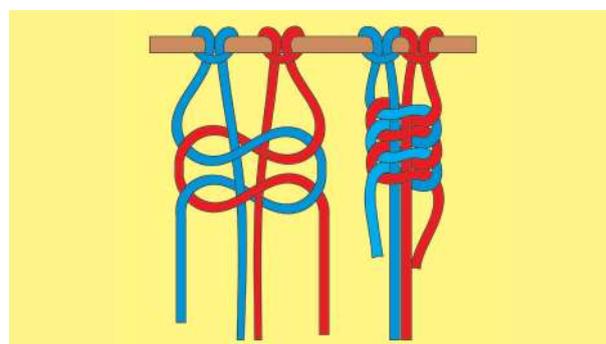
Gambar 16. Kerajinan simpul ganda
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

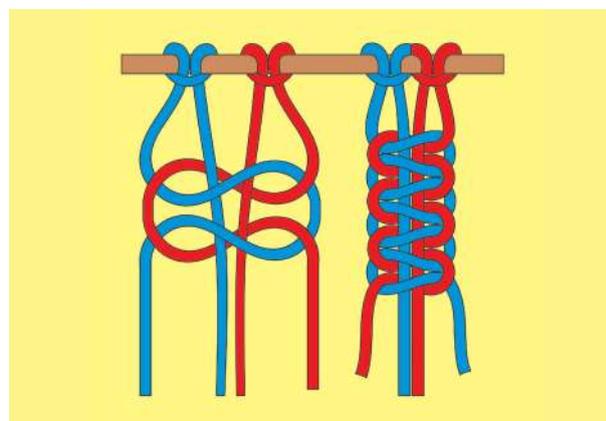
Menurut Asriyani (2013) makrame adalah salah satu cabang seni rupa yang merupakan teknik tekstil tertua yang dibuat dengan cara menyimpul beberapa tali maupun benang menjadi suatu bentuk berpola dekoratif geometrik. Pada pembuatan makrame siswa akan dikenalkan beberapa simpul dasar.

b. Jenis-Jenis Simpul

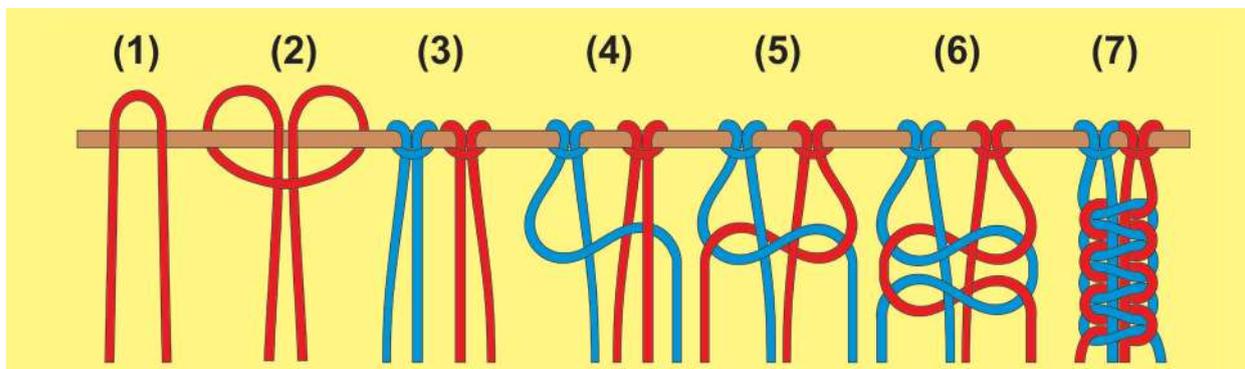
Dalam pembuatan karya seni dari teknik mengikat dan menyimpul ada beberapa jenis simpul dasar yang sering digunakan antara lain: simpul kepala, simpul tunggal, simpul ganda dan lain-lain.

1) Simpul Kepala: merupakan simpul awal yang sering digunakan dalam proses pembuatan karya makrame.

Gambar 17. Simpul kepala
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

2) Simpul Tunggal: proses pembuatan simpul tunggal diawali dengan simpul kepala, variasi bentuk dapat diputar ke kiri atau ke kanan sesuai kebutuhan kita. Hasil simpulannya akan tampak seperti tangga, variasi bentuk dapat diputar kekiri atau ke kanan, sebaiknya lakukan percobaan simpul ini untuk menghasilkan variasi yang menarik.

Gambar 18. Simpul tunggal
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

3) Simpul Ganda: proses pembuatan simpul ganda ada kesamaan dengan simpul tunggal. Pada simpul tunggal langkahnya dimulai dari sebelah kiri saja atau dari sebelah kanan saja, sedangkan pada simpul ganda langkahnya dilakukan secara bergantian dari kanan dan kiri atau sebaliknya. Pembuatan simpul ganda bisasanya di awali dengan simpul kepala seperti halnya pada proses pembuatan simpul tunggal.

Gambar 19. Simpul ganda
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

c. Langkah langkah Pembuatan Simpul

Langkah-langkah membuat simpul ganda dengan menyiapkan dua utas tali yang berbeda warnanya, agar jalinan kedua utas tali itu tampak jelas. Adapun langkah pembuatannya sebagagai berikut:

Gambar 20. Langkah-langkah membuat simpul ganda
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

Keterangan :

(1) Potonglah tali sesuai kebutuhan dan lipatlah bagian tali terbagi dua dan sama panjang;

(2) Buatlah simpul kepala dengan pelipatkannya pada kayu, pensil, atau yang lainnya;

(3) Buatlah dua simpul kepala dengan warna yang berbeda agar hasil akhirnya lebih menarik;

(4) Kemudian tali yang berada di tengah dibiarkan bergantung bebas, sementara bagian tali paling kanan diangkat sehingga menindih dua tali yang tergantung bebas;

(5) Angkatlah tali pada bagian kiri sehingga posisinya menindih tali yang dari kanan selanjutnya bawa bagian tali tersebut melewati dua bagian pada bagian belakang.

(6) Selanjutnya tali pada bagian kanan tersebut dimasukan ke bagian depan dan dengan posisi menindih tali pada bagian kanan, selalu lakukan dengan pola yang sama;

(7) Selanjutnya ujung-ujung tali pada masing-masing bagian ditarik untuk mendapatkan simpul yang kuat erat. Untuk menambah simpul agar lebih panjang dilakukan dengan pengulangan seperti di atas.

Setelah siswa mempelajari langkah-langkah pembuatan simpul, siswa dapat membedakannya dari bentuk hasil akhir simpul tersebut. Dalam pembelajaran ini siswa diminta mempraktikkan membuat simpul kepala, tunggal dan ganda dengan arahan dari guru, diharapkan setelah itu siswa mampu mengkreasi membuat simpul tersebut dengan warna yang berbeda dan dari bahan-bahan lainnya yang tersedia di sekitar mereka untuk menghasilkan karya seni menyimpul yang indah.

Alat:

- Alat potong : Cutter, Gunting, Pisau, alat potong lainnya.

- Penahan : Pensil, kayu, Ranting pohon, dan lain-lain.

Bahan:

- Benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali akrilik, tali jute, tali kulit, tali nylon, dan benang wool.
- Bahan alternatif : Tali Kasur, Tali Ijuk, Tali sabut kelapa, Tali akar, Tali yang tersedia di daerah sekitar.
- Manik-manik, biji-bijian, cangkang kerang, cangkang molusca, dan lain-lain untuk hiasan tambahan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat lain yang tersedia di daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

- Apakah kamu pernah melihat karya seni ikatan dan menyimpul?
- Menurut kamu karya seni ikatan dan menyimpul terbuat dari bahan apa?
- Apa bahan alternatif yang dapat digunakan jika tidak bahan-bahannya tidak dapat kamu temukan?
- Bagaimana cara mengkreasikan karya agar terlihat lebih menarik?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *Problem Based Instruction* (PBI). Menurut Trianto (2009:98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model problem based instruction adalah sebagai berikut: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing , (4) Penyelidikan individual maupun kelompok, (5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

(1) Orientasi siswa pada masalah

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.

- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang seni ikatan dan simpul yang diketahui.

(2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru menjelaskan kepada siswa berbagai cara atau teknik penciptaan karya seni ikatan dan menyimpul sesuai pada materi kegiatan ini.
- Siswa mengingat kembali apakah pernah melihat karya seni dari ikatan dan menyimpul di daerah sekitar.
- Guru menunjukkan kepada siswa contoh hasil karya yang terbuat dari teknik ikatan dan menyimpul.
- Siswa mengamati dengan seksama berbagai bentuk dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat karya ikatan dan menyimpul.
- Siswa mengamati dengan seksama berbagai bentuk dan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat karya ikatan dan menyimpul.

(3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

- Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya ikatan dan menyimpul.
- Guru mengajak siswa untuk melakukan praktik bersama di kelas membuat ikatan dan simpul di mulai dari yang paling sederhana.
- Siswa mendapatkan gagasan dan ide baru kemudian melakukan praktik dan eksperimen menciptakan karya seni ikatan dan menyimpul dengan kreativitasnya sendiri.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan membuat ikatan dan simpul yang dilakukan oleh siswa.

(4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Siswa berdiskusi dan merefleksikan hasil karyanya menganai bahan-bahan yang digunakan, jenis, warna, teknik penciptaan, serta fungsinya yang terdapat pada karya siswa tersebut kemudian saling merespon dan menanggapinya.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan ikatan dan simpul.
- Siswa percaya diri dan mampu memahami dengan baik terhadap berbagai teknik atau jenis ikatan dan menyimpul.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan pembelajaran alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah sebuah rancangan karya seni dengan teknik ikatan dan menyimpul sesuai ide dan kreatifitasnya sendiri

Kriteria : Untuk menilai rancangan produk karya seni dengan teknik ikatan dan menyimpul sesuai ide dan kreatifitasnya sendiri maka guru dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini:

Contoh Format Rubrik Penialain Rancangan Karya Seni Teknik Ikatan dan Menyimpul

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan

(B) Langkah kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat
(C) Keselamatan Kerja dan kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
(D) Hasil produk (Skor Maks=3)	3	Finishing dan Display karya rapi
	2	Finishing atau Display karya rapi
	1	Finishing dan Display karya tidak rapi
	0	Tidak melakukan Finishing dan Display karya
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Contoh pengisian format penilaian kinerja/praktik

No	Nama	skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1.	Budi	3	2	2	3	8	80
2.	....	....	....	....	....	....	....

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

Nilai praktik (Skor perolehan)/(skor maksimal) x 100

contoh di atas nilai praktik Budi = 8/10 x 100 = 80

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menentukan aneka bahan-bahan yang digunakan, maka guru dapat memberikan penugasan untuk menguraikan kelebihan dan kekurangan masing masing bahan.
2. Jika siswa sudah menganalisis cara pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul, maka guru dapat memberikan tambahan pengetahuan lebih dalam tentang teknik-teknik pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul.
3. Jika siswa sudah dapat merancang karya seni dengan ikatan dan menyimpul dengan teknik sederhana, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk membuat karya dengan teknik lainnya yang lebih rumit.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Merancang karya seni dengan ikatan dan menyimpul dengan ide kreatifitasmu sendiri

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan bahan-bahan yang dapat di gunakan untuk pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan pula minimal tiga nama jenis ikatan yang kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk membuat karya seni ikatan dan menyimpul! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

B. Buatlah sebuah rancangan karya seni dengan teknik ikatan dan menyimpul dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan teknik yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama produk karya seni yang kamu buat!

....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 04

MEMBUAT KARYA SENI MAKRAME SEDERHANA

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: menghormati ruang dan karya seni teman sekelas.

2. Mandiri

a. Kesadaran akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar

4. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menemukan karya seni makrame.
2. Siswa dapat menguraikan aneka bahan yang dapat digunakan untuk karya seni makrame.
3. Siswa dapat menganalisis aneka simpul dalam penciptaan karya seni makrame.

4. Siswa dapat memilih simpul untuk proses penciptaan karya seni makrame.
5. Siswa dapat menciptakan karya seni makrame sesuai ide dan kreativitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 4 ini siswa diajak untuk membuat karya seni makrame sederhana dengan bentuk yang disukai sesuai dengan teknik dan fungsinya, Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya seni makrame. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui Penilaian tes perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes penilaian produk dan pengamatan dan hasil karya seni makrame sesuai ide dan kreatifitasnya sendiri yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Definisi Makrame

Makrame dapat di artikan sebagai bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul rantaian benang dari awal sampai akhir suatu hasil karya dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk lembaran atau rumbai. Banyak jenis kerajinan makrame yang sekitar kita misalnya: perlengkapan rumah tangga, topi, sarung tangan, kaos kaki, tas, gesper, gelang, hiasan dinding,dan berbagai benda fungsional lainnya.

Gambar 21. Beberapa produk karya seni makrame
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 22. Anting makrame
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 23. Gantungan kunci makrame
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 24. Tas pinggang makrame

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 25. Figura foto makrame

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Menurut Saraswati (1986), makrame berasal dari kata Bahasa Arab Mucharam artinya susunan kisi-kisi, sedangkan kata makrame dari Turki yang berarti rumbai-rumbai atau Migrama yang artinya penyelesaian (penyempurnaan) garapan lap dan selubung muka dengan simpul. Jadi dapat dikatakan bahwa pengertian Makrame yaitu hasil kerajinan kriya tekstil dengan teknik simpul yang menggunakan tali atau benang.

b. Membuat Karya Seni Makrame

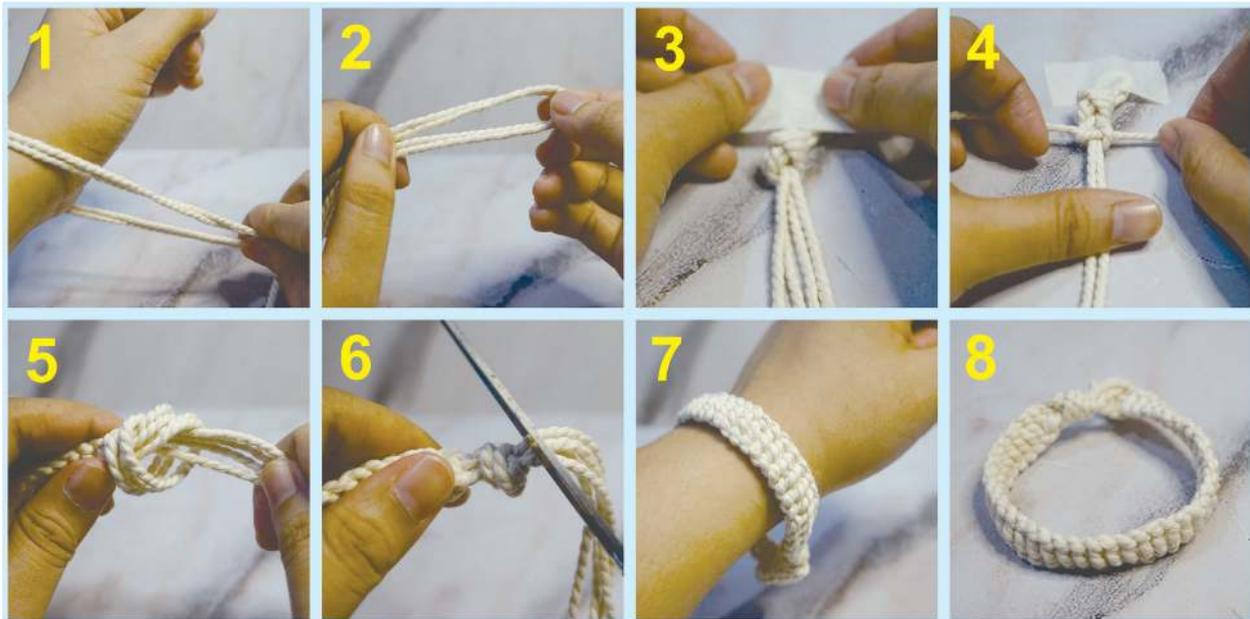
Dalam pembelajaran ini, setelah siswa mengenal dan menguasai berebagai jenis simpul pada unit pembelajaran sebelumnya, siswa diminta mempraktikkan membuat karya seni makrame dari berbagai jenis simpul dalam karya seni makrame dengan arahan dari guru dengan kreasinya sendiri, dapat membuat berbagai produk karya seni makrame sesuai kreatifitas dan keinginannya siswa sendiri.

Gambar 26. Bahan-bahan tali untuk membuat karya seni makrame

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Bahan baku pembuatan makrame umumnya dibuat dari berbagai macam tali. Tali yang digunakan sesuai dengan produk makrame yang akan dibuat, umumnya tali dipilih yang berasal dari bahan yang lembut, kuat dan tidak terlalu elastis. Jenis tali yang dapat digunakan untuk pembuatan makrame antara lain adalah: benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali acrylic, tali jute, tali kulit, tali nylon, dan benang wool. Dalam membuat karya seni makrame tersebut dapat dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka untuk menghasilkan karya seni makrame yang indah.

c. Langkah-Langkah Membuat Karya Seni Makrame

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan karya seni makrame untuk membuat gelang tangan dengan kreativitas sendiri, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Gambar 27. Langkah-langkah pembuatan gelang tangan makrame

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan :

(1) Potonglah tali sesuai kebutuhan dan lipatlah bagian tali terbagi dua dan sama panjang;

(2) Buatlah simpul kepala dengan pelipatkannya pada kayu, pensil, atau kaitkan dengan paku, lem, isolasi, dan lain-lain;

(3) Buatlah dengan menerapkan simpul ganda seperti pada unit sebelumnya;

(4) Kemudian tali yang berada di tengah dibiarkan bergantung bebas, sementara bagian tali paling kanan diangkat sehingga menindih dua tali yang tergantung bebas dan seterusnya sampai dengan panjang yang diinginkan;

(5) Ikatlah pada bagian akhir simpul denga ikatan mati agar tidak mudah terlepas;

(6) Potonglah sisa tali yang tidak di gunakan agar terlihat lebih rapi;

(7) Cobalah pada tangan untuk mengukur panjang simpulan yang dibutuhkan;

(8) Karya seni makrame gelang tali dengan simpul ganda telah selesai.

Alat:

- Alat potong : Cutter, Gunting, Pisau, alat potong lainnya
- Penahan : Pensil, kayu, Ranting pohon, dan lain-lain

Bahan:

- Benang katun mutiara, benang katun, tali linen, tali cina, tali acrylic, tali jute, tali kulit, tali nylon, dan benang wool.

- Bahan alternatif : Tali kasur, Tali ijuk, Tali sabut kelapa, Tali akar, Tali yang tersedia di daerah sekitar.
- Manik-manik , biji-bijian, cangkang kerang, cangkang molusca, dan lain-lain untuk hiasan tambahan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat lain yang tersedia di daerah sekitar

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

- Apakah kamu pernah melihat karya seni makrame?
- Benda/produk karya seni apa yang kamu ketahui yang terbuat dari karya seni makrame?
- Apa saja jenis-jenis karya seni makrame dan bagaimana teknik pembuatannya?
- Bahan apa saja yang dapat di gunakan untuk membuat karya seni makrame

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi di sekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah visual auditori dan

kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual auditori dan kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi),(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang seni karya seni makrame.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru mengajak siswa untuk mengamati berbagai bentuk, jenis dan bahan-bahan yang digunakan pada karya seni makrame.
- Guru menunjukkan kepada siswa contoh hasil karya makrame dengan teknik ikatan dan menyimpul.
- Guru menunjukkan kepada siswa bagaimana cara dan teknik dalam pembuatan karya seni makrame sederhana sesuai pada materi kegiatan ini.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Siswa belajar tentang cara dan teknik dalam pembuatan karya seni ikatan dan menyimpul dari yang dicontohkan guru.
- Guru mengajak siswa untuk melakukan praktik menciptakan karya seni makrame sederhana dengan ide dan kreativitasnya sendiri.
- Siswa mendapatkan gagasan dan ide baru kemudian melakukan praktik dan eksperimen menciptakan karya seni ikatan dan menyimpul dengan kreativitasnya sendiri.
- Siswa melakukan praktik menciptakan karya seni makrame sederhana secara individu atau bekerjasama dengan berkelompok.
- Siswa dibebaskan menentukan jenis dan pola yang paling disukai dan menggunakan alat dan bahan yang tersedia.

(4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Siswa menunjukkan hasil makrame sederhana yang telah dibuatnya kepada guru dan teman-teman lainnya.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya yang telah dibuatnya kemudian saling merespon dan menanggapi atas hasil karya sendiri dan orang lain.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan karya seni makrame sederhana yang dilakukan oleh siswa.

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya seni makrame sederhana.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian Produk

Instrumen tes : Buatlah satu karya seni makrame sesuai ide dan kreatifitasmu!

Kriteria : Untuk menilai produk karya seni makrame siswa dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini:

Contoh Format Rubrik Penilaian Produk Karya Seni Makrame

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Perencanaan Bahan			✓	
2.	Proses Pembuatan				
	a. Persiapan Alat dan Bahan			✓	
	b. Teknik Pengolahan		✓		
	c. Keamanan, Keselamatan, dan Kebersihan			✓	
3.	Hasil Produk				
	a. Bentuk Fisik				✓
	b. Bahan yang dipilih			✓	
	c. Komposisi Warna			✓	
	d. Penguasaan simpul				✓
	e. Kesesuaian fungsi			✓	
Total skor (skor maksimal=36)		28			

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap an tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

pengisian format penilaian produk

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai
1.	Andi	28	78
2.	....	....	....

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal tergantung jumlah aspek yang di nilai

Nilai Produk (Skor Perolehan)/(Skor Maksimal) x 100

Pada contoh di atas nilai praktik Audi = 28/36 x 100 = 77,77 (dibulatkan 78)

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menentukan aneka bahan yang dapat digunakan untuk karya seni makrame, maka guru dapat memberikan pengetahuan tentang bahan-bahan alernatif yang dapat diguanakan.
2. Jika siswa sudah dapat membuat simpul utama yang sudah dipelajari di dalam kelas (simpul tunggal dan ganda) , maka siswa bisa mengeksplorasi simpul yang lain seperti : simpul gordin, simpul pembalut , simpul pengunci dan simpul yang lain.
3. Jika siswa sudah dapat menciptakan karya seni makrame, maka guru dapat memberikan penugasan kembali menciptakan karya seni makrame yang lebih rumit dengan ide orisinal dari diri sendiri.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni makrame sesuai ide dan kreativitasnya sendiri

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan nama produk karya seni makrame yang kamu ketahui! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan minimal 3 jenis ikatan dan tiga jenis simpul yang kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk membuat karya seni makrame! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

B. Buatlah sebuah karya seni makrame sederhana dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan jenis simpul apa saja yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama produk dari karya seni makrame yang kamu buat!

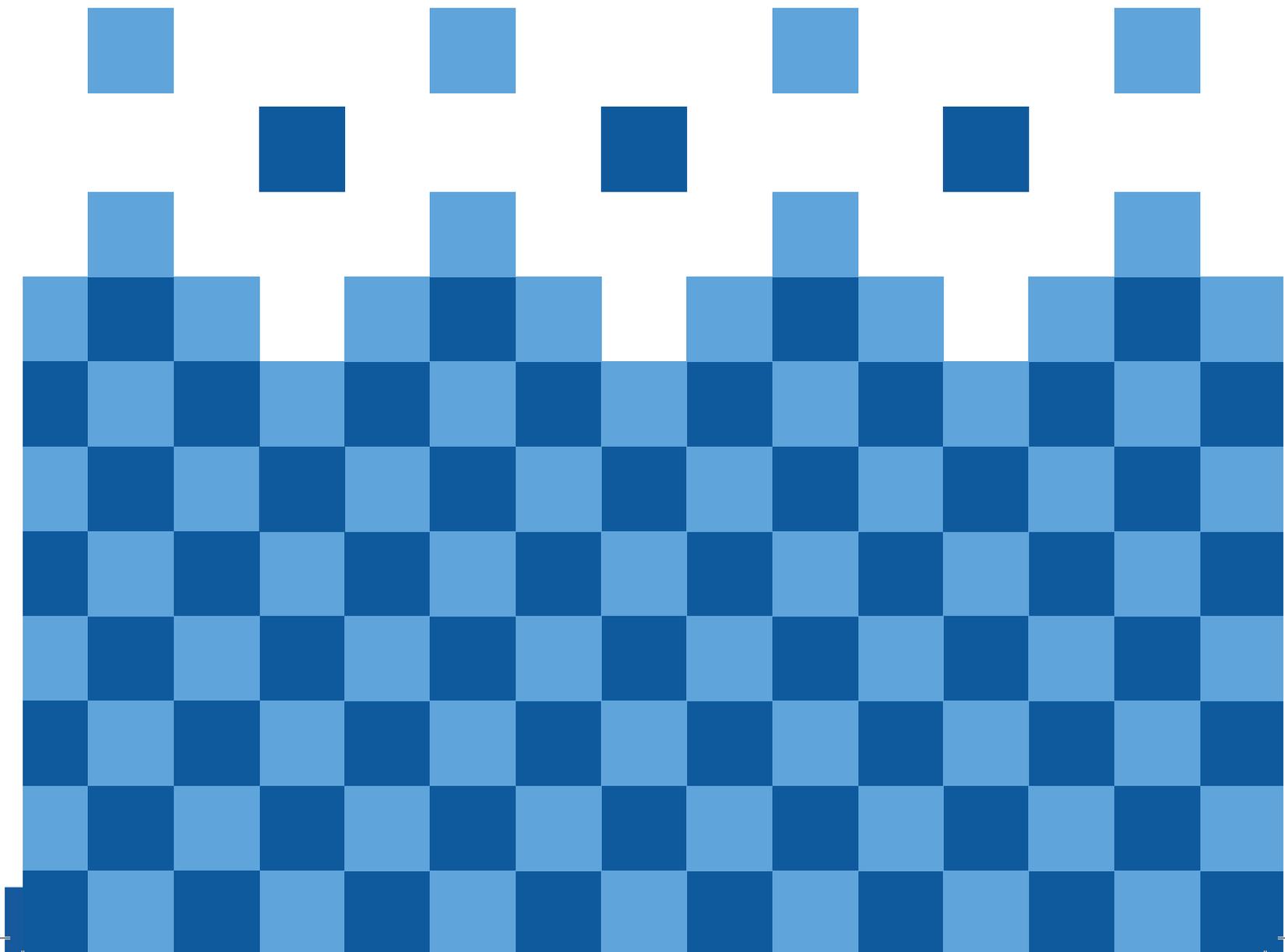
   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

MENGENAL DAN MENGEKSPLORASI ANEKA ANYAMAN

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri

a. Kesadaran Akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.

2. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni, mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

3. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan tiga nama karya seni anyaman di daerah sekitar.
2. Siswa dapat menguraikan tiga jenis bahan untuk membuat karya seni anyaman di daerah sekitar.
3. Siswa dapat menyusun langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni anyaman.
4. Siswa dapat menciptakan karya seni anyaman sederhana dengan aneka media sesuai kreatifitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 5 ini siswa diajak untuk mengenali berbagai aneka produk anyaman, jenis-jenis anyaman serta bahan-bahan untuk membuatnya. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan *Problem Based Instruction* (PBI) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengenal dan mengeksplorasi

aneka anyaman. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja siswa dalam pembelajaran menciptakan karya seni anyaman dengan teknik yang sederhana.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Definisi Karya Seni Anyaman

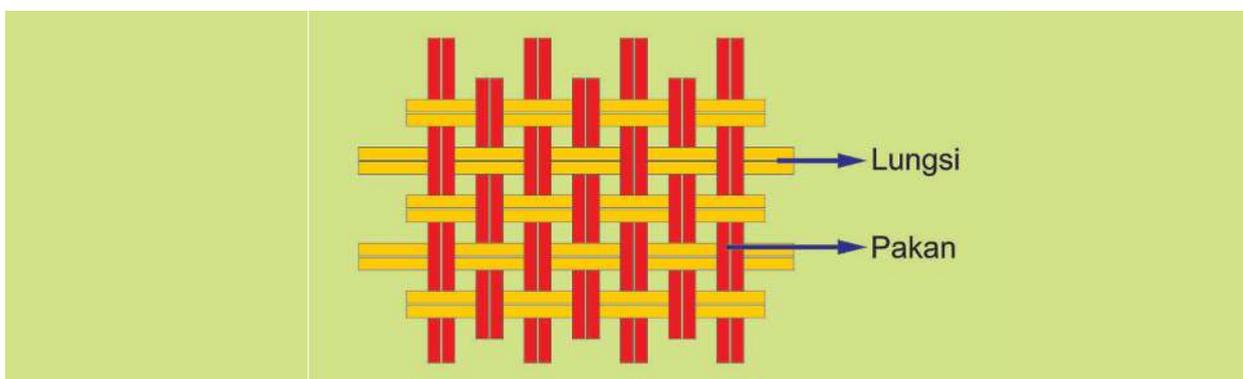
Anyaman berasal dari kata anyam yang tidak lain merupakan proses menyilangkan sesuatu atau bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan menjadi lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai, pada dasarnya anyaman adalah bidang yang terwujud karena ada jalinan ikatan lungsi (horisontal) dan pakan (vertikal). Dalam perkembangannya menjadi karya seni rupa terapan untuk memenuhi keutuhan praktis sehari-hari dan berubah untuk memenuhi keperluan estetis. Menurut Wahudi (1979), Kerajinan anyaman merupakan suatu usaha atau kegiatan keterampilan masyarakat dalam pembuatan barang-barang dengan cara susup menyusup antara pakan dan lungsi. Yang dimaksud dengan lungsi adalah atau daun anyaman yang tegak lurus terhadap penganyam sedangkan pakan adalah atau anyaman yang disusupkan pada lungsi pada saat menganyam.

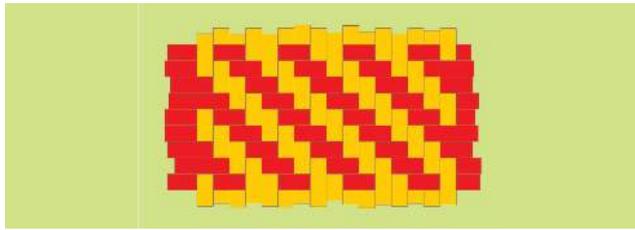
Dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk mengenal berbagai jenis karya seni anyaman, bentuk dan teknik menganyam, siswa akan mengamati karya seni dengan teknik menganyam ini dengan panduan dari guru.

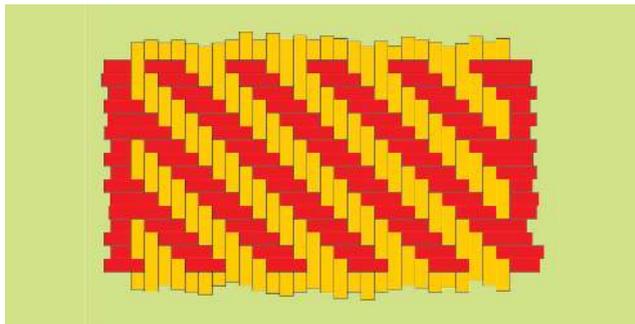
Gambar 28. Beberapa hasil karya seni kerajinan anyaman terpajang dalam toko kerajinan
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

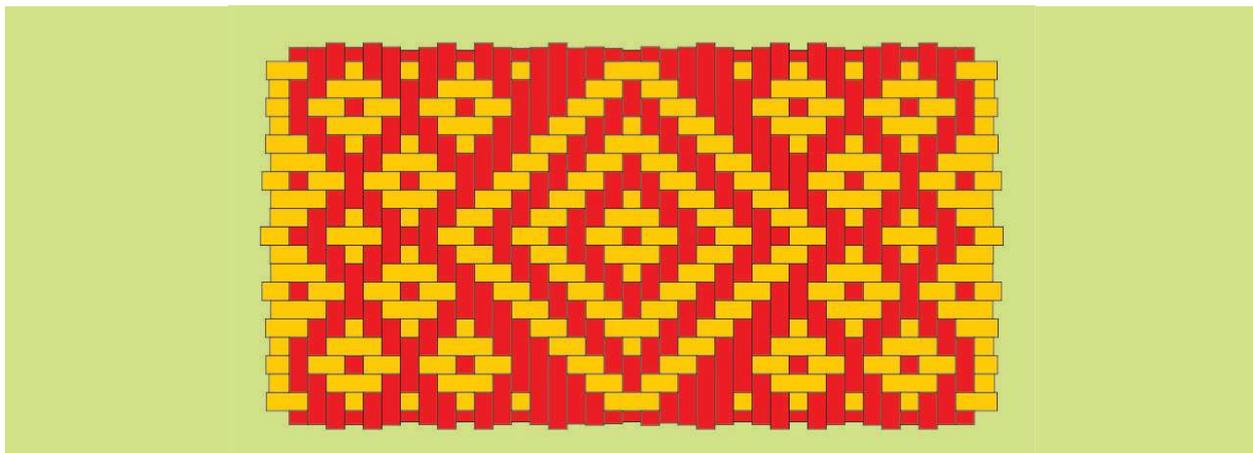
b. Jenis-Jenis Motif Anyaman

Berikut merupakan beberapa jenis motif anyaman:

1) Motif anyaman tunggal: Merupakan anyaman yang tiap helai lungsian ditarik sekaligus satu per satu dengan pakan, sehingga terbentuk anyaman dengan satu silangan lungsi dan pakan.

Gambar 29. Jenis anyaman tunggal
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

2) Motif anyaman ganda: Merupakan anyaman yang tiap dua helai lungsian ditarik berama dengan satu dengan pakan, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan dua lungsi dan satu pakan.

Gambar 30. Jenis anyaman ganda
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

3) Motif anyaman ganda tiga: Merupakan anyaman yang serupa dengan motif ganda dua. Hanya saja pemisahan pada lungsin sebanyak tiga lembar sekaligus, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan tiga lungsi dan satu pakan.

Gambar 31. Jenis anyaman ganda tiga
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

4) Motif anyaman Kombinasi: Merupakan anyaman yang dengan motif tunggal, ganda dua dan ganda tuga dengan variasi bentuk sesuai rancangan desain yang ingin di buat, sehingga terbentuk anyaman dengan silangan yang bervariasi dan membetuk motif tertentu yang lebih unik, indah dan menarik.

Gambar 32. Jenis anyaman kombinasi
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

c. Bahan-Bahan Anyaman

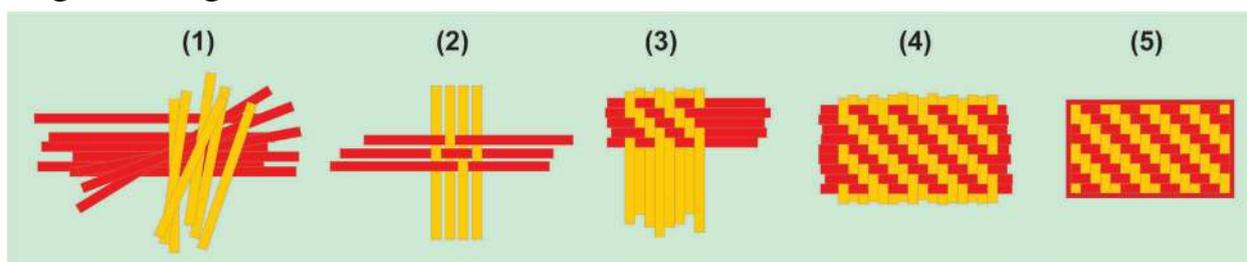
Pada kegiatan ini siswa juga akan dikenalkan dengan beragai bahan-bahan untuk karya seni anyaman, bahan yang sering digunakan adalah berasal dari alam antara lain: daun lontar, daun pandan, bambu, rotan, rumput, tumbuhan pakis, pelepah pisang, eceng gondok, dan lain-lain, dan juga dapat dibuat dari bahan-bahan buatan yang digunakan misalnya plastik, pita, kertas, karet, dan lain-lain.

Gambar 33. Berbagai produk anyaman dari bambu sebagai perabot rumah tangga tradisional.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

d. Langkah-Langkah Menganyam

Untuk kegiatan selanjutnya siswa akan mempraktikkan berebagai jenis, bentuk dan teknik menganyam. Guru dapat mengarahkan langkah-langkah dalam proses pembuatannya dengan tidak membatasi kreatifitas siswa dalam membuat karya seni anyaman, siswa dapat membuat anyaman dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka untuk menghasilkan karya seni anyaman yang indah.

Ada banyak motif anyaman yang dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan di atas, setelah menguasai teknik dasar-dasar terlebih dahulu, pembuatan anyaman dengan jenis-jenis motif lain akan dapat dikerjakan dengan mudah, bagi yang terbiasa/pernah membuat anyaman dasar maka akan dapat mengerjakanya dengan baik, untuk selanjutnya akan dapat divariasikan sehingga menghasilkan motif-motif lain yang lebih unik, indah dan menarik. Menurut Sugiono, (1974:37), menganyam adalah suatu pekerjaan yang memerlukan ketelitian dan kerapian, maka harus dilakukan dengan kesabaran.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan anyaman ganda, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Gambar 34. Langkah-langkah membuat anyaman.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Lakukan langkah-langkah seperti gambar di atas:

(1) Siapkan bahan-bahan anyaman, baik bahan alam maupun buatan;

(2) Buatlah berjajar beberapa "pakan" untuk memulai menganyam dan kemudian masukkan "lungsi" pada pakan tersebut dengan selisih dua ruas bergantian, dan buatlah jeda satu ruas antara "lungsi" tersebut (sesuai gambar);

(3) Rapatkan antara "pakan" dengan "pakan" yang lain begitu juga merapatkan "lungsi" dengan "lungsi" yang lian sapai terlihat rapi dan kuat;

(4) Tambahkah bahan "pakan" dan "lungsi" sampai sesuai lebar yang diinginkan dengan tetap urutkan sesuai pola anyaman tersebuat, dapat juga menambahkan variasi anyaman dengan kombinasi sehingga menghasilkan karya yang lebih menarik;

(5) Rapikan hasil karya anyaman yang telah selesai pada bagian tepi selain untuk memperkuat susunan anyaman juga untuk merapikan hasil karya anyaman;

Alat:

- Alat potong, Cutter, Gunting, Pisau, alat khusus di daerah tertentu, dan lain-lain.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat khusus yang tersedia di daerah sekitar.

Bahan:

- Bahan alam : seperti bambu, rotan, eceng gondok, daun kelapa, daun lontar, dan daun pandan, jerami, dan lain-lain.
- Bahan buatan : seperti kertas dan serat plastik, aneka jenis pita,Kain Flanel.
- Bahan pewarna : cat, pigmen, pewarna alam, dan lain-lain.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apakah kamu pernah melihat karya seni anyaman?
- Benda/produk karya seni apa yang kamu ketahui yang terbuat dengan teknik menganyam?
- Apa saja jenis-jenis karya seni anyaman dan bagaimana teknik pembuatannya?
- Bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat karya seni anyaman?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *problem based instruction* (PBI). Menurut Trianto (2009:98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model problem based instruction adalah sebagai berikut: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing , (4) Penyelidikan individual maupun kelompok, (5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

(1) Orientasi siswa pada masalah

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.

- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang seni karya seni anyaman.

(2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru mengenalkan kepada siswa berbagai contoh produk anyaman yang ada di daerah sekitar serta menunjukkan fungsi atau kegunaannya.
- Guru menunjukkan kepada siswa berbagai jenis anyaman dengan memberikan berbagai contoh produk asli anyaman maupun berupa gambar produk anyaman.
- Guru mengajak siswa mengamati berbagai jenis anyaman dengan melihat bentuk, pola, alur, tekstur, maupun bahan membuatnya.

(3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

- Guru mengajak siswa untuk membedakan satu jenis anyaman dengan jenis anyaman lainnya serta cara pembuatannya.
- Siswa menganalisis bahan anyam dan teknik pembuatannya yang sesuai penerapan dalam karya seni anyaman.
- Guru menunjukkan kepada siswa cara dan teknik untuk membuat berbagai jenis anyaman sesuai dengan langkah-langkah kerjannya.
- Guru mengajak siswa untuk melakukan praktik menciptakan karya seni anyaman sederhana secara individu atau berkelompok dengan ide dan kreativitasnya sendiri.
- Siswa dibebaskan menentukan jenis dan pola anyaman yang paling disukai dan menggunakan alat dan bahan anyaman yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan karya seni anyaman sederhana yang dilakukan oleh siswa.

(4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Siswa menunjukkan hasil karya anyaman sederhana yang telah dibuatnya, kemudian menceritakan kembali proses pembuatan karya tersebut kepada guru dan teman-teman lainnya.
- Siswa menceritakan pengalaman tentang produk anyaman serta kegunaannya yang diketahui.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya seni anyaman sederhana.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya anyaman yang disukai kemudian saling merespon dan menanggapi atas hasil karya sendiri dan orang lain.
- Guru menganalisis melaksanakan evaluasi proses dan hasil karya siswa.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah sebuah rancangan karya seni dengan teknik menganyam sesuai ide dan kreativitasnya sendiri

Kriteria : Untuk menilai rancangan produk karya seni dengan teknik menganyam sesuai ide dan kreativitasnya sendiri maka guru dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk eperti di bawah ini.

Contoh Format Rubrik Penilaian Rancangan Karya Seni Teknik Menganyam

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan

(B) Langkah kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat
(C) Keselamatan Kerja dan kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
(D) Hasil produk (Skor Maks=3)	3	Finishing dan Display karya rapi
	2	Finishing atau Display karya rapi
	1	Finishing dan Display karya tidak rapi
	0	Tidak melakukan Finishing dan Display karya
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

pengisian format penilaian kinerja/praktik

No	Nama	Skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1	Budi	3	2	1	2	8	80
2	......	...	...	...	...	....	....

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

Nilai praktik skor perolehan/skor maksimal x 100

Pada contoh di atas nilai praktik Budi = 8/10 x 100 = 80

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menunjukkan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya seni anyaman, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk mengekplorasi lebih jauh tentang teknik-teknik pembuatan karya anyaman.
2. Jika siswa sudah dapat menyimpulkan aneka bahan untuk membuat karya seni anyaman, maka guru dapat memberikan penugasan untuk menguraikan kelebihan dan kekurangan masing masing bahan.
3. Jika siswa sudah dapat menciptakan karya seni anyaman sederhana, maka guru dapat memberikan penugasan kembali menciptakan karya seni anyaman dengan teknik yang lebih komplek.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni anyaman sederhana

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan nama produk karya seni anyaman yang kamu ketahui! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan minimal 3 jenis anyaman kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk membuat karya seni anyaman! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

B. Buatlah sebuah karya seni anyaman sederhana dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan teknik yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama produk karya seni yang kamu buat!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 06

MEMBUAT SOUVENIR DARI ANYAMAN

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 4 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

2. Mandiri

a. Kesadaran akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.

b. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati, bersabar, karena memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

3. Bernalar Kritis

a. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

4. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal, mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan tiga nama kerajinan souvenir anyaman.
2. Siswa dapat menguraikan tiga bahan kerajinan souvenir anyaman.
3. Siswa dapat mengevaluasi aneka jenis kerajinan souvenir dengan berbagai teknik pembuatannya.
4. Siswa dapat menciptakan karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman sesuai kreatifitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 6 ini siswa diajak untuk membuat karya aneka souvenir dengan bentuk yang disukai sesuai dengan teknik dan fungsinya. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes penilaian produk dan pengamatan dan hasil karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Kerajinan Souvenir

Kerajinan tangan souvenir atau cendramata sesuai fungsinya adalah untuk dijadikan cendramata dari daerah tertentu atau dari even tertentu kemudian di koleksi secara pribadi atau dihadiahkan untuk orang lain. Dalam perkembangannya souvenir atau cendramata dari tiap daerah akan berbeda-beda baik bentuk, teknik pembuatan maupun bahannya, di sesuaikan dengan selera atau pesanan konsumen.

Gambar 35. Aneka souvenir atau cenderamata
Sumber: Artem Beliaikin, Unsplash.com, 2018
https://unsplash.com/photos/ZJcwAz7A

Gambar 36. Aneka souvenir atau cenderamata
Sumber: Bojan Savnik, Unsplash.com, 2017
http://unsplash.com/photo/Umfyvw6cyE0

Dalam pembelajaran ini, setelah siswa mengenal dan menguasai berbagai jenis anyaman pada unit pembelajaran sebelumnya, siswa diminta mempraktikkan membuat karya seni souvenir dari anyaman dari berbagai jenis pola anyaman dengan arahan dari guru dengan kreasinya sendiri, dapat membuat berbagai jenis produk karya seni souvenir dari anyaman sesuai kreativitas dan keinginannya siswa sendiri.

b. Souvenir dari Anyaman

Menurut Dekranas (2014:136) "Berdasarkan bentuknya, anyaman dibagi menjadi dua, yaitu: (1) Anyaman dua dimensi, yaitu anyaman yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja, kalaupun seandainya memiliki ketebalan, ketebalan tersebut tidak terlalu diperhitungkan, (2) Anyaman tiga dimensi, yaitu anyaman yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk-bentuk anyaman dibuat berdasarkan fungsinya, misalnya bagi masyarakat petani/nelayan, anyaman dibentuk menjadi topi, bakul, tudung saji, tikar dan aneka rupa yang dibentuk untuk digunakan sehari-hari".

Sejalan dengan perkembangan zaman, anyaman tidak hanya berbentuk kerajinan tradisional saja tetapi telah berkembang sesuai fungsinya seperti: sandal, kursi, tas lampu lampion, tempat wadah tertentu, juga dapat berbentuk tiga demensi, misalnya dibuat produk souvenir, misalnya dibentuk sebagai gantungan kunci atau kerajinan lain yang memiliki nilai artistik.

Gambar 37. Kipas anyaman tradisional
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 38. Anyaman ikan (tempelan kulkas)
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 39. Gantungan kunci ketupat
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

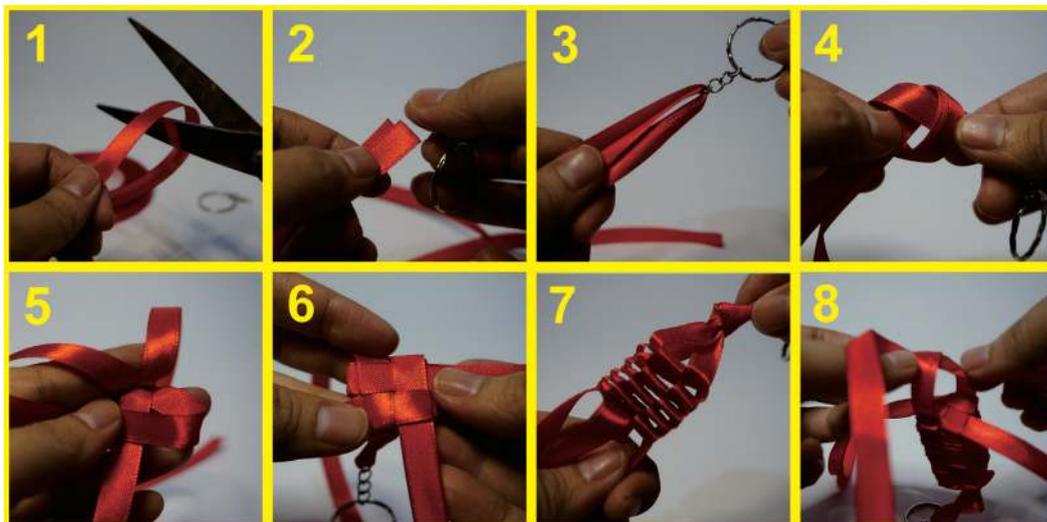
Gambar 40. Vas bunga dari anyaman
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

c. Langkah-Langkah Membuat Souvenir Anyaman

Dalam pembelajaran ini setelah mengetahui dan mengenal berbagai jenis, bentuk dan teknik menganyam dalam membuat karya seni anyaman, siswa diminta untuk membuat karya seni tiga dimensi berbentuk suovenir dengan teknik anyam sederhana. Siswa akan mempraktikkan membuat souvenir dengan berebagai jenis, bentuk dan teknik menganyam dengan ide dan kreatifitasnya sendiri sesuai arahan guru. Dalam membuat karya seni souvenir anyaman tersebut dapat dari bahan-bahan yang tersedia di daerah sekitar siswa untuk menghasilkan karya seni souvenir anyaman yang indah.

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan karya seni anyaman untuk membuat souvenir gantugan kunci dari anyaman dengan bahan pita jepang dengan teknik anyaman bertumpuk.

Gambar 41. Pita jepang dan ring kawat gantungan kunci
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 42. Souvenir anyaman tumpuk berbahan pita jepang
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 43. Langkah-langkah membuat souvenir anyaman dengan pita jepang
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan, Lakukan langkah-langkah seperti gambar di atas:

(1) Siapkan pita jepang dan potonglah sesuai keinginan, dapat di buat dari bahan alam buatan lainnya yang tersedia;

(2) Sebelum memulai dalam pengerjaannya masukkanlah dua utas pita jepang ke dalam lubang ujung gantungan kunci terlebih dahulu;

(3) Pastikan berada di tengah antara panjang pita yang digunakan;

(4) Kemudian ikatlah pita dekat pangkal gantungan kunci tersebut;

(5) Mulailah melipat anyaman dengan mengurai empat helai pita jepang untuk dilipat dan ditindihkan satu sama lain;

(6) Kemudian melakukan penyilangan pita dengan cara bergantian satu per satu pita dilipat dan ditindihkan keatas pita yang lain sehingga saling menindih;

(7) Lakukan berulang kali sampai mendapatkan ketebalan yang diinginkan;

(8) Ikatlah pada pangkal anyaman agar rangakaian tidak mudah lepas dan terlihat lebih menarik.

Alat:

- Alat potong, Cutter, Gunting, Pisau, alat khusus di daerah tertentu, dan lain-lain.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat khusus yang tersedia di daerah sekitar.

Bahan:

- Bahan alam seperti: bambu, rotan, eceng gondok, daun kelapa, daun lontar, dan daun pandan, jerami, dan lain-lain.
- Bahan buatan seperti: kertas dan serat plastik, aneka jenis pita,Kain Flanel.
- Bahan pewarna : cat, pigmen, pewarna alam, dan lain-lain.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.

2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.

6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

- Apa saja produk kerajinan souvenir yang kamu ketahui?
- Apakah dengan teknik menganyam dapat menciptakankarya seni kerajinan souvenir?
- Bahan apa yang kamu bisa gunakan untuk membuat kerajinan souvenir?
- Bagaimana pembuatan kerajinan souvenir dengan teknik menganyam?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran visual auditori dan kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi),(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang karya seni kerajinan souvenir dengan teknik anyaman.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menunjukkan kepada siswa berbagai jenis anyaman dengan memberikan berbagai contoh produk souvenir anyaman.
- Guru memberikan contoh kepada siswa beberapa cara dan teknik pembuatan dari beberapa jenis anyaman untuk di jadikan souvenir tertentu.
- Guru mengajak siswa mengamati berbagai jenis anyaman dengan melihat bentuk, pola, alur, tekstur, maupun bahan membuatnya.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa menyiapkan perlengkapan untuk menganyam dengan kertas atau media lain yang dapat diterapkan untuk pembuatan karya souvenir anyaman.
- Guru menunjukkan langkah-langkah proses pembuatan dari berbagai jenis karya souvenir anyaman.
- Guru meminta siswa untuk melakukan praktik membuat karya anyaman sederhana berbentuk souvenir sesuai kretivitas siswa sendiri.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan karya souvenir anyaman yang dilakukan oleh siswa.
- Siswa dibebaskan menentukan jenis dan pola anyaman yang paling disukai dan menggunakan alat dan bahan anyaman yang tersedia.
- Siswa menyampaikan pendapat dan mengevaluasi pada hasil karya souvenir anyaman yang telah buatnya apakah karya seni souvenir memiliki fungsi lain atau fungsi tambahan selain nilai estetik yang muncul dari karya tersebut.

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya souvenir anyaman.

(4) Tahap Penampilan Hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Siswa menceritakan kembali proses pembuatan karya dan menunjukkan hasil karya souvenir anyaman yang telah buatnya kemudian siswa yang lain menanggapi atas hasil karyanya tersebut.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya souvenir anyaman yang disukai kemudian siswa saling merespon dan menanggapi.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses dan hasil karya pembelajaran
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian Produk

Instrumen tes : Buatlah sebuah karya seni souvenir anyaman dengan ide kreatifitasmu sendiri

Kriteria : Untuk menilai produk karya seni makrame siswa dapat menggunakan contoh rubrik penilaian produk seperti di bawah ini

Contoh Format Rubrik Penilaian Produk Karya Seni Makrame.

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Perencanaan Bahan			✓	
2.	Proses Pembuatan			✓	
	a. Persiapan Alat dan Bahan				
	b. Teknik Pengolahan			✓	
	c. Keamanan, Keselamatan, dan Kebersihan		✓		
3.	Hasil Produk			✓	
	a. Bentuk Fisik				
	b. Bahan				✓
	c. Warna			✓	
	d.		✓		
Total skor (skor maksimal=28)		**20**			

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap an tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik.

pengisian format penilaian produk

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai
1.	Andi	20	72
2.	....	....	...

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal tergantung jumlah aspek yang di nilai

Nilai Produk (Skor Perolehan)/(Skor Maksimal) x 100

Pada contoh di atas nilai praktik Audi = 20/28 x 100 = 71,42 (dibulatkan 72)

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menentukan bahan dan proses pembuatan aneka jenis kerajinan souvenir, maka guru dapat memberikan tugas untuk mengenal lebih dalam aneka jenis kerajinan souvenir lainnya.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan karya seni kerajinan souvenir dengan teknik menganyam, maka guru dapat memberikan tugas menciptakan souvenir anyaman dengan bentuk dan teknik lainnya.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni souvenir dari anyaman dengan kreatifitasnya sendiri

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan apa saja produk kerajinan souvenir yang kamu ketahui! tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan minimal 3 jenis/teknik menganyam yang kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan bahan alternatif apa saja yang dapat kamu gunakan untuk menciptakan karya seni kerajinan souvenir! tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

B. Buatlah sebuah karya seni souvenir anyaman dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan jenis/teknik anyaman yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama produk karya seni souvenir anyaman yang kamu buat!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 07

MENGGAMBAR EKSPRESIF DENGAN PRINSIP KESEIMBANGAN

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan
(4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

b. Berbagi: berbagi informasi tentang riset tentang seni.

2. Mandiri

a. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: menggunakan kosakata seni, menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni, mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menemukan prinsip keseimbangan dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
2. Siswa dapat menganalisis prinsip keseimbangan dalam sebuah karya seni atau objek yang terdapat di lingkungan sekitar.
3. Siswa dapat menyimpulkan sebuah karya seni atau sebuah objek memiliki keseimbagan di dalamnya.
4. Siswa dapat menggambar dengan prinsip keseimbangan yang baik dengan ide dan kreativitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 7 ini siswa diajak untuk menggambar ekspresif dengan mempertimbangkan prinsip keseimbangan didalamnya sehingga gambar tersebut memiliki keindahan. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) atau

model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi unsur seni rupa dan hubungannya dengan dengan cara mengamati objek di lingkungan sekitar sekolah. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan bentuk portofolio dokumentasi dan pengamatan dan hasil menggambar siswa kedalam kertas (Jurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/ didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Menemukan Prinsip Keseimbangan

Unsur-unsur dalam seni rupa pada dasarnya mengadaptasi dari elemen bentuk fisik yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita. Maka siswa dapat menemukan unsur dan prinsip seni rupa dengan cara pengamatan terhadap elemen bentuk visualnya, semakin baik pemahaman siswa terhadap unsur dan prinsip seni rupa, maka semakin baik pula pengamatannya terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa maupun terhadap benda-benda yang dilihatnya.

Gambar 44. Sebuah foto objek stasiun yang menunjukkan prinsip keseimbangan
Sumber: Steven Wei, Unsplash http://unsplash.com/photo/EXpa6pyXkHA

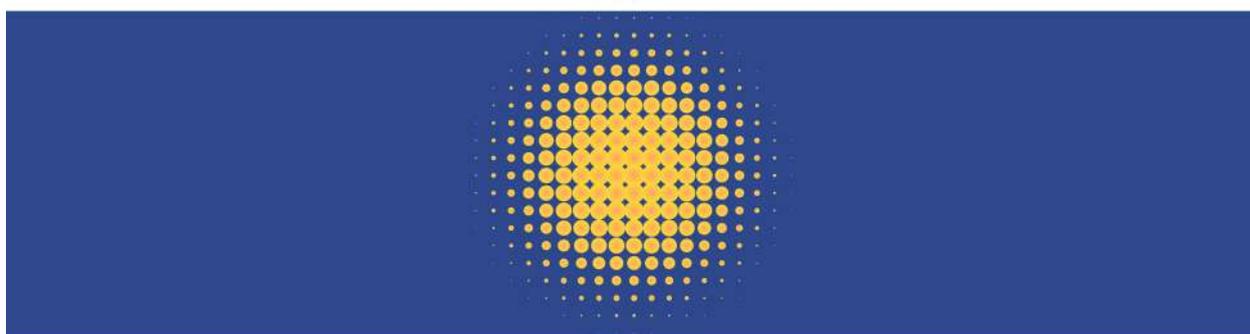
Prinsip keseimbangan dalam karya seni merupakan ekuilibrium diantara bagian-bagian dari suatu komposisi, karya seni yang memiliki keseimbagan di dalamnya dapat siswa temukan dengan adanya bagian-bagain tertentu dengan unsur selaras dari sisi bagian satu ke sisi yang lainnya. Menurut Ockvirk (1962:30), seniman cenderung menggunakan ukuran-ukuran yang tampak seimbang, mirip dan berhubungan dengan perbandingan penempatan yang dapat memerlukan pertimbangan pribadi, karena tidak ada rumus untuk menetapkan ukuran yang "benar" atau proporsi yang "tepat"

b. Menganalisis dan Menyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni

Seorang seniman, desainer dan perancang mengolah unsur-unsur seni rupa sesuai dengan keahlian dan kepekaan yang dimilikinya, untuk mewujudkan sebuah karya seni. Secara umum unsur-unsur yang mewujudkan sebuah prinsip sebuah karya seni rupa terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan tone (nada gelap terang). Menurut Ockvirk (1962:23), keseimbangan ditentukan oleh faktor-faktor seperti penampilan, ukuran, proporsi, kualitas dan arah dari bagian-bagian tersebut.

Gambar 45. Sebuah foto yang menunjukkan objek dengan prinsip keseimbangan

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Siswa dapat menganalisis unsur dan prinsip seni rupa tersebut dan menerapkan prinsip keseimbagan dengan cara mengolah unsur-unsur seni rupa tersebut dalam beberapa sisi yang berbeda dengan memperhatikan keseimbangannya. Siswa dapat mencapai sebuah gambar dengan prinsip keseimbagan yang di ciptakannnya berdasarkan pertimbangan visual, dengan kata lain keseimbangan disini merupakan keseimbangan optik yang dapat dirasakan diantara bagian-bagian dalam karya seni rupa. Untuk mencapai keseimbangan dapat dihasilkan melalui penempatan unsur seni rupa semisal warna dan gelap terang yang membuat bagian-bagian tertentu lebih berat, selaras dengan bagian-bagian yang lain, dalam lukisan bidang kecil berwarna gelap tampak sama beratnya dengan bidang luas berwarna terang.

Gambar 46. Gambar menunjukkan prinsip keseimbangan

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

c. Menggambar Ekspresif dengan Prinsip Keseimbagan

Dalam pembelajaran ini setelah mengetahui dan mengenal prinsip keseimbangan dalam karya seni, siswa diminta menggambar eskpresif dengan menerapkan prinsip keseimbangan, siswa akan mempraktikkan menggambar eskpresif dalam media kertas dengan alat mewarnai yang telah tersedia dengan ide dan kreatifitasnya sendiri dengan arahan guru. Berikut adalah beberapa karya seni rupa dan contoh objek atau benda-benda yang menunjukan prinsip keseimbangan ada di sekeliling kita:

Alat dan bahan:

- Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain
- Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain
- Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan)
- Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apa saja yang menentukan karya seni terlihat indah di pandang?
- Apa yang dimaksud dengan keseimbangan dalam prinsip seni rupa?
- Bagaimana cara menentukan keseimbangan dalam sebuah karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang keseimbangan dalam seni rupa yang ada dalam sebuah objek karya seni.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menjelaskan pengertian tentang keseimbangan dalam seni rupa yang ada dalam sebuah objek karya seni.
- Guru memberikan contoh objek atau karya seni rupa yang mempunyai prinsip keseimbangan yang baik dalam unsur-unsurnya seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang.
- Guru mengajak siswa untuk mengamati objek atau karya seni berupa gambar, foto, patung atau lainnya.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk menggambar kedalam kertas atau media lain dengan menunjukkan keseimbangan yang baik.
- Siswa melakukan eksperimen mengambar dengan melihat objek yang ada untuk digambar dengan dengan menunjukkan keseimbangan yang baik.
- Guru memberi stimulus kepada siswa tentang unsur-unsur dalam karya seni yang menunjukkan keseimbangan yang baik.
- Siswa dibebaskan menggambar apa saja yang disukai dan menggunakan alat dan bahan apa saja yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses menggambar dengan menunjukkan keseimbangan yang baik yang dilakukan oleh siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi kembali kepada siswa bagi yang belum memahami dan terlihat kesulitan dalam proses menggambar yang menunjukkan keseimbangan.

(4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Siswa menunjukkan hasil karya gambar yang menunjukkan keseimbangan dan proporsi, kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang telah digambar.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya gambar yang menunjukkan keseimbangan yang telah dibuatnya, kemudian siswa saling merespon dan menanggapi.

e. Kegiatan Penutup

- Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
- Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
- Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
- Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Guru merencanakan tindak lanjut.

f. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan dan profil siswa pada sekolah setempat.
- Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes	: Tes Akhir *(post test)*
Jenis tes	: Tes Perbuatan *(performance test)*
Bentuk tes	: Portofolio Dokumentasi
Instrumen tes	: Siswa melakukan praktik menggambar ekspresif dengan media kertas gambar yang telah di sediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar Ekspresif:

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Keseimbangan			✓	
2.	Proporsi			✓	
3.	Komposisi (warna, bentuk)				✓
4.	Penguasaan teknis				
5.	....				
6.	....				
Total skor					

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap dan tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Kriteria : Kriteria penilaian berdasarkan format rubrik penilaian

Skoring :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Catatan : 1) Setiap siswa memiliki dokumen Portofolio Dokumentasi sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.

2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.

3) Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.

4) Peserta didik harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.

5) Catatan pendidik dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar siswa.

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menganalisis prinsip keseimbagan dalam sebuah karya seni, maka guru dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang prinsip-prinsip seni yang lain.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan sebuah gambar dengan prinsip keseimbangan dan proporsi yang baik, maka guru dapat memberikan tambahan tugas menciptakan sebuah karya gambar dengan kombinasi prinsip-prinsip seni yang lain.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menggambar ekspresif dengan prinsip keseimbangan yang baik

Langkah-Langkah Kegiatan:

Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Menurut pemahamanmu, apa yang dimaksud dengan prinsip keseimbangan dalam sebuah karya seni?

   ....

   ....

2. Buatlah gambar ekspresif yang menunjukan prinsip keseimbagan dengan minimal lima unsur-unsur seni rupa dengan keseimbangan yang baik!

1) Keseimbangan dari unsur titik.
2) Keseimbangan dari unsur garis.
3) Keseimbangan dari unsur bidang.
4) Keseimbangan dari unsur bentuk.
5) Keseimbangan dari unsur warna.

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 08

MENGGAMBAR OBJEK TUMBUHAN DENGAN MEMPERHATIKAN PRINSIP PROPORSI

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

b. Berbagi: berbagi informasi tentang riset tentang seni.

2. Mandiri

a. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, bersabar, karena memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

D. Kreatif

1. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

2. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan prinsip porporsi seni rupa dalam sebuah objek tumbuhan.
2. Siswa dapat menguraikan prinsip porporsi dalam sebuah objek tumbuhan sesuai unsur seni rupa yang dikandungnya.
3. Siswa dapat mengevaluasi porporsi seni rupa dalam sebuah objek tumbuhan.
4. Siswa dapat menciptakan gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan proporsi sesuai kreativitasnya sendiri.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 8 ini siswa diajak untuk menciptakan gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan proporsi sesuai pengamatan sendiri. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). atau model lain yang dipandang cocok untuk mengeksplorasi prinsip porporsi seni rupa dalam sebuah objek tumbuhan. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan bentuk portofolio dokumentasi dan pengamatan dan hasil menggambar siswa kedalam kertas (Jurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/ didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Menentukan Prinsip Porporsi Sebuah Objek Tumbuhan

Dalam unit pembelajaran ini siswa diminta untuk mengamati dan menentukan salah satu prinsip seni rupa berupa proporsi dalam objek tumbuhan, jenis tumbuh-tumbuhan yang terdapat di negeri ini telah memberikan inspirasi dalam pengembangan motif-motif yang digunakan sebagai hiasan dalam berbagai hasil karya seni dan kebudayaan di indonesia.

Istilah "proporsi" dapat diartikan secara singkat sebagai perbandingan ukuran, Menurut Ching (2007:247) menjelaskan proporsi adalah menyangkut tentang hubungan dari bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya, dalam kaitan sebuah objek tumbuhan, jika objek tumbuhan tersebut proporsinya tampak wajar maka disebut "proporsional" yang berarti perbandingan dengan ukuran yang serasi pada: daun-daunan, bunga, buah-buahan, ranting, dan lainnya baik secara terpisah maupun dalam kesatuan baik objek dari alam langsung maupun yang telah divisualisasikan dalam sebuah karya seni. Kesan serasi suatu objek pada dasarnya bersifat relatif, akan tetapi pada objek tertentu, keserasian akan timbul dari perbandingan ukuran yang sesuai memiliki standar yang baku. Menurut Ching (2007) bahwa proporsi bertujuan menciptakan suatu tatanan yang tertib dan harmonis.

Siswa dapat menentukan prinsip porporsi seni rupa dalam sebuah objek tumbuhan melalui kelayakan atau keselarasan ukuran antar komponen tumbuhan yang membentuk menjadi sebuah karya seni.

Gambar 47. Lukisan bunga dan buah-buahan

Sumber: Jodie Morgan, Unsplash (http://unsplash.com/photo mJh7mv4Ni2E)

b. Menguraikan dan Mengevaluasi Porporsi dalam Sebuah Objek Tumbuhan

Dalam sebuah objek tumbuhan akan terdapat unsur dan prinsip yang saling mangisi sehingga menghasilkan penampakan yang indah pada benda tersebut. Siswa dapat menguraikan keterpaduan berbagai unsur dan prinsip seni rupa dari perbedaan karakter dalam sebuah objek tumbuhan, Suatu hal yang tak kalah penting adalah terdapatnya prinsip proporsi dalam objek tumbuhan, sehingga ukuran antara bagian satu dan lainnya dalam keseluruhan objek tumbuhan tersebut menjadi selaras dan indah.

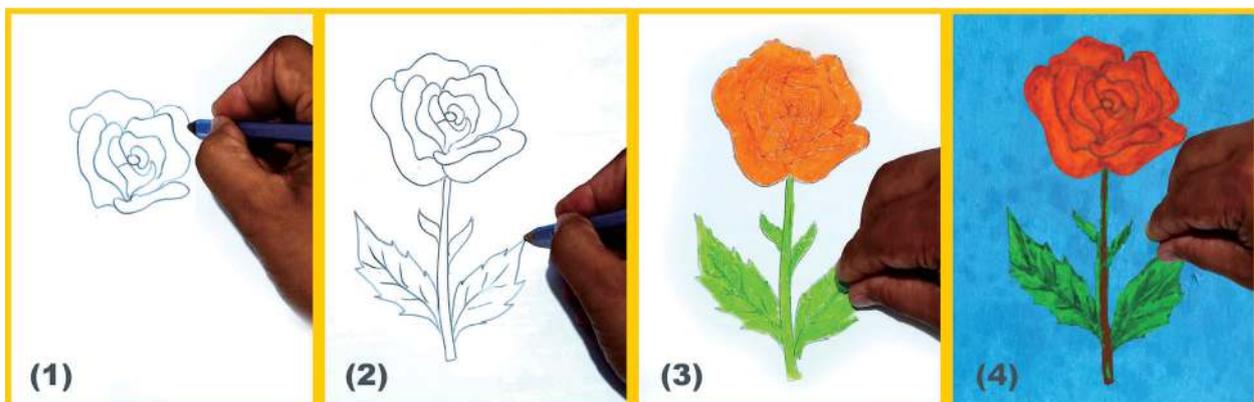
Gambar 48. Beberapa bunga dalam tangkai

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 49. Foto beberapa buah apel
Sumber: Mareefe, Pxhere.com, 2018
https://pxhere.com/id/photo/246047

Disinilah proporsi berperan sangat penting sebagai penghubung diantara tatanan dan keberagaman dalam objek atau karya seni sehingga memunculkan suatu konsep keindahan secara holistik. Maka proporsi digunakan untuk mengevaluasi keteraturan bentuk atau model yang memiliki keteraturan, baik dalam desain maupun gagasan abstrak dalam sebuah karya seni.

c. Menggambar Objek Tumbuhan dengan Memperhatikan Prinsip Proporsi

Dalam pembelajaran ini setelah mengetahui dan mengenal prinsip proporsi dalam karya seni, siswa diminta untuk menggambar objek tumbuhan dengan menerapkan prinsip proporsi pada tumbuhan tersebut, siswa akan mempraktikkan menggambar dalam media kertas dengan alat mewarnai yang telah tersedia dengan ide dan kreativitasnya sendiri dengan arahan guru. Berikut adalah langkah-langkah menggambar objek tumbuhan dengan proporsi:

Gambar 50. Langkah-langkah menggambar bunga mawar, crayon
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan, Lakukan langkah-langkah seperti gambar di atas:

(1) Gambarlah sket unsur garis pada objek tumbuhan yang ingin digambar sesuai bentuk bidang yang diamati;

(2) Lengkapilah gambar tersebut dengan beberapa elemen tambahan gambar misal: daun, ranting, atau yang lainnya;

(3) Mulailah mewarnai pada bagian gambar tumbuhan dan elemen-elemen tambahannya dengan warna yang diinginkan;

(4) Lakukan finishing dengan memperhalus goresan warna kemudian berilah warna pada latar belakangnya.

Alat dan bahan

- Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/alat mewarnai yang lain.
- Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain.
- Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
- Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apa saja yang karya seni menjadi indah dan enak di pandang?
- Apa yang dimaksud dengan proporsi dalam prinsip seni rupa?
- Bagaimana cara menentukan proporsi dalam sebuah karya seni?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran Visua Auditori dan Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.

- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang bentuk tumbuhan serta prisip proporsi yang ada di dalamnya.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menjelaskan kepada siswa tentang unsur seni rupa yang terdapat pada bentuk tumbuhan serta prisip proporsi yang ada di dalamnya.
- Guru memberikan contoh karya seni rupa yang terdapat gambar atau pola tumbuhan di dalamnya.
- Siswa mengamati dan mengeksplorasi perbedaan gambar tumbuhan satu jenis dengan jenis yang lainnya.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk menggambar kedalam kertas atau media lain dengan menunjukkan proporsi yang baik pada gambar tumbuhan sesuai contoh atau ide dari diri sendiri.
- Siswa melakukan eksperimen menggambar dengan melihat objek tumbuhan yang disukai dengan dengan menunjukkan dan proporsi yang baik.
- Siswa dibebaskan menggambar tumbuhan apa saja yang disukai dan menggunakan alat dan bahan yang tersedia.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses menggambar tumbuhan yang dilakukan oleh siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang kesulitan dalam proses menggambar tumbuhan yang menunjukkan proporsi yang baik.

(4) Tahap Penampilan Hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang telah digambar.
- Siswa menunjukkan hasil karya gambar tumbuhan yang menunjukkan proporsi yang baik.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya gambar tumbuhan dengan proporsi yang baik, kemudian siswa saling merespon dan menanggapi.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.

4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan dan profil siswa pada sekolah setempat.
- Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Portofolio Dokumentasi

Instrumen tes : Siswa melakukan praktik menggambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi pada media kertas gambar yang telah di sediakan, hasil pekerjaan siswa dapat dijadikan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide- ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

Kerjakan soal ini dengan baik!

1. Buatlah gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi berdasarkan pengamatanmu secara langsung!

Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar Tumbuhan

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Keseimbangan			✓	
2.	Proporsi				
3.	Komposisi (warna, bentuk)				
4.	Penguasaan teknis				

5.	....				
6.	....				
	Total skor				

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses, dan hasil. Semakin lengkap dan tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

Kriteria : Kriteria penilaian berdasarkan format rubrik penilaian

Skoring :

Predikat	Skala 0-100	Klasifikasi
A	86-100	Sangat Baik
B	71-85	Baik
C	56-70	Cukup
D	≤ 55	Kurang

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Catatan:
1) Setiap peserta didik memiliki dokumen portofolio dokumentasi sendiri yang memuat hasil belajar pada setiap mata pelajaran atau setiap kompetensi.
2) Menentukan jenis hasil kerja/karya yang perlu dikumpulkan/disimpan.
3) Guru memberi catatan (umpan balik) berisi komentar dan masukan untuk ditindaklanjuti peserta didik.
4) Siswa harus membaca catatan pendidik dengan kesadaran sendiri dan menindaklanjuti masukan pendidik untuk memperbaiki hasil karyanya.
5) Catatan guru dan perbaikan hasil kerja yang dilakukan peserta didik diberi tanggal, sehingga dapat dilihat perkembangan kemajuan belajar peserta didik.

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menentukan prinsip porporsi seni rupa dalam sebuah objek tumbuhan, maka guru dapat memberikan tambahan untuk menentukan motif atau pola hias tumbuhan dengan prinsip keseimbangan dan proporsi yang baik.
2. Siswa dapat menguraikan prinsip porporsi dalam sebuah objek tumbuhan sesuai unsur seni rupa yang dikandungnya, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk mengekplorasi lebih jauh tentang gambar tumbujan jenis lainnya.

3. Jika siswa sudah dapat menciptakan gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan proporsi sesuai, maka guru dapat memberikan perhatian lebih dengan memberi penugasan mandiri untuk mengekplorasi lebih jauh menciptakan gambar tumbuhan yang lebih kompleks.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat menciptakan gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan proporsi dalam seni rupa di dalamnya.

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Menurut pemahamanmu, apa yang dimaksud dengan prinsip proporsi dalam sebuah karya seni?

   ....

   ....

2. Buatlah gambar gambar objek tumbuhan dengan memperhatikan proporsi yang baik minimal tiga gambar/sket tumbuhan atau bagian tumbuhan yang proporsi yang baik!

1) Gambar proporsi daun.

2) Gambar proporsi bunga.

3) Gambar proporsi buah buahan.

Catatan:

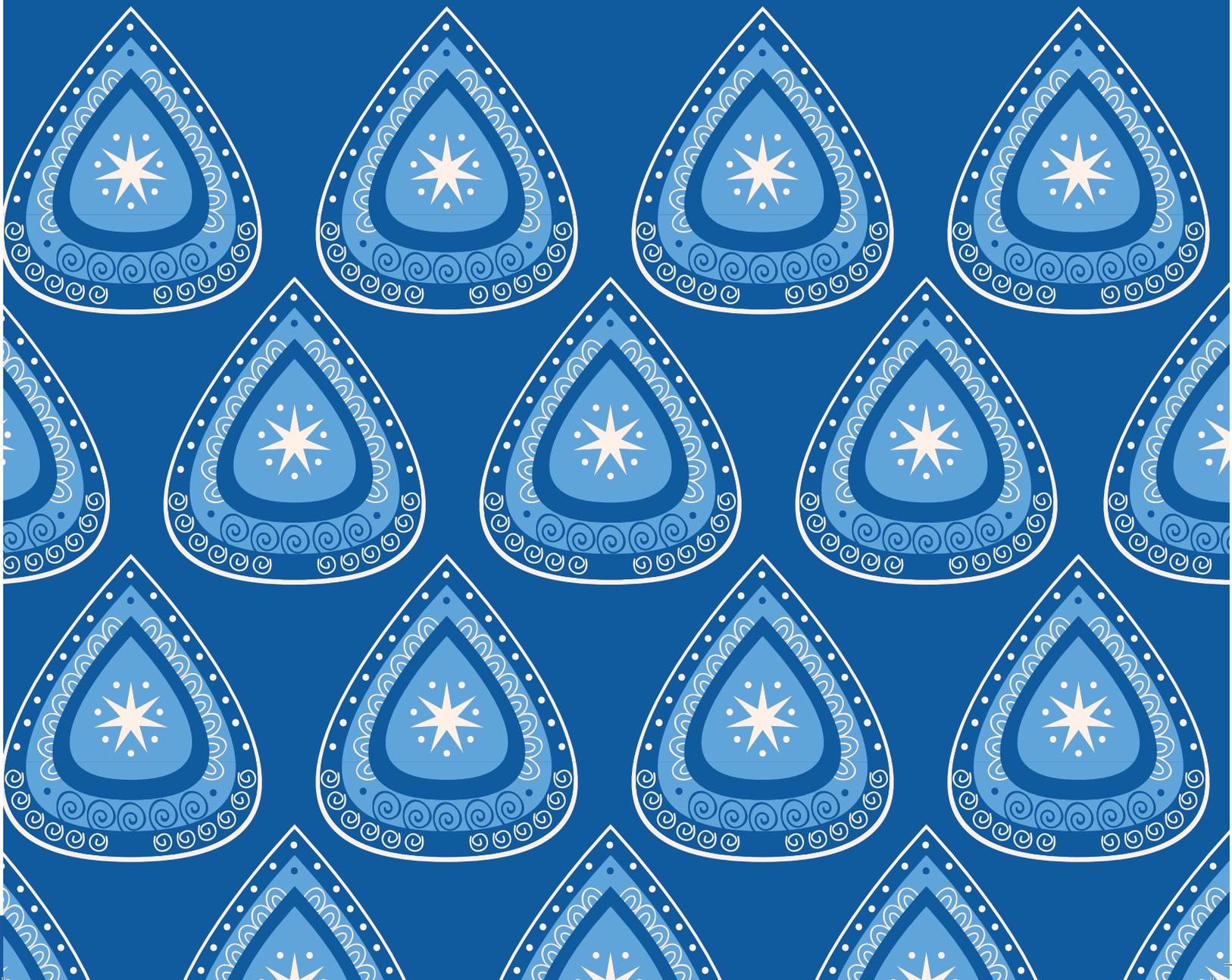
Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

MENGENAL ANEKA RAGAM HIAS DARI BERBAGAI DAERAH DI INDONESIA

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Berkebhinekaan Global

a. Mengenal dan Menghargai Budaya: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.

2. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: berpartisipasi dalam diskusi kelas.

b. Berbagi: berbagi informasi tentang riset tentang seni.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: menggunakan kosakata seni, menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni.

4. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

b. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: tidak takut untuk membuat kesalahan karena tahu bisa belajar dari kesalahan tersebut.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan definisi ragam hias dengan tepat.
2. Siswa dapat menganalisis bentuk ragam hias dari daerah tertentu dengan menyebutkan ciri-cirinya.
3. Siswa dapat membandingkan jenis ragam hias flora, fauna, figuratif, dan geometris.
4. Siswa dapat menggambar ragam hias dengan kreativitasnya sendiri dengan memilih jenis ragam hias flora, fauna, figuratif, dan geometris.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 9 ini siswa diajak untuk mengenal dan mengamati aneka ragam hias serta elemen dekoratifnya dari berbagai daerah di Indonesia serta menggambar ragam hias dengan kreatifitasnya sendiri dengan memilih jenis ragam hias flora, fauna, figuratif, dan geometris. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran investigasi kelompok atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi aneka ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes tertulis bentuk esay dan pengamatan dan hasil gambar siswa ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia kedalam kertas (Jurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/ didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

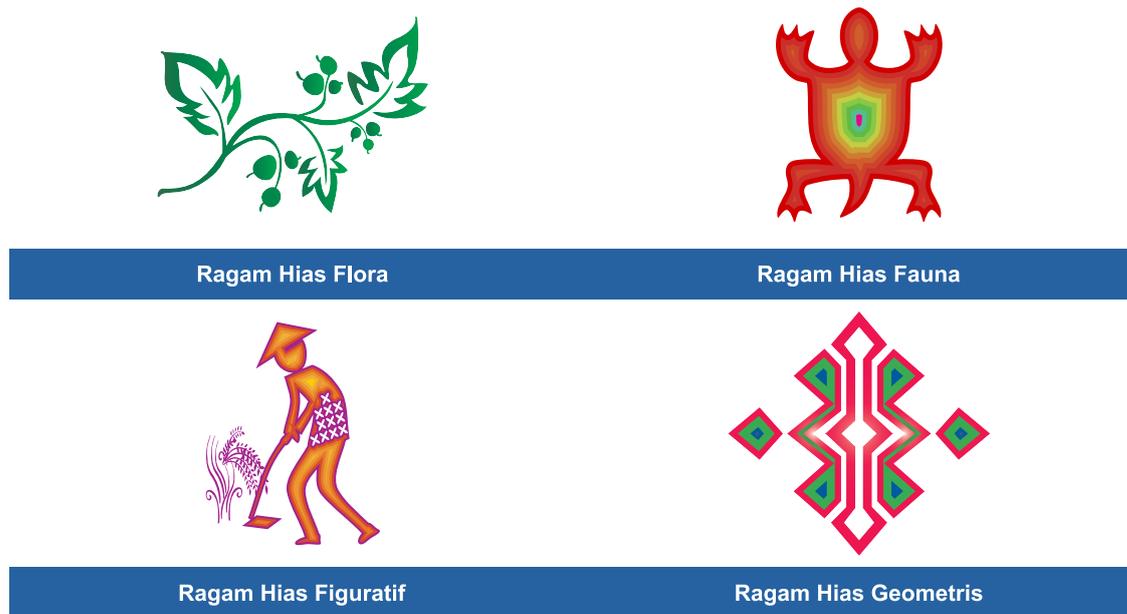
a. Pengertian Ragam Hias

Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya mempunyai begitu banyak ragam hias, dari segi motif ataupun jenis dan polanya, ragam hias tidak hanya untuk tujuan keindahan yang dianggap sebagai penghias saja, namun ragam hias lebih dari itu yang dijadikan sebagai aktifitas budaya , adat istiadat dan keyakinan tertentu yang ada sejak berabad-abad silam di Indonesia. dapat kita lihat dari benda-benda penemuan seperti hiasan pada candi, kain batik, kain tenun, hiasan banguanan adat dan lain-lain.

Gambar 51. Foto penerapan ragam hias Tanah Toraja pada rumah adat Tanah Toraja, Sulawesi selatan

Sumber: Robert Tjalondo, Unsplash.com, 2020
http://unsplash.com/photos/OFyNRvTOVok

Ragam hias merupakan pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan cara dan metode tertentu pada suatu benda dengan tujuan sebagai penghias bidang atau bentuk sehingga menghasilkan keindahan. Biasanya ragam hias dibuat secara berulang-ulang dengan pola tertentu untuk menambah dan memperindah suatu benda. Menurut Atisah S (1991), Ornamen adalah membuat ragam hias, ragam hias yang ada di Indonesia itu sendiri dipengaruhi oleh begitu banyak faktor, seperti lingkungan alam, flora dan fauna, hingga budaya masing-masing daerah yang begitu kaya. Keinginan untuk menghias menjadi salah satu bentuk naluri dari manusia sebagai makhluk artistik.

b. Jenis-Jenis Ragam Hias

Gambar 52. Jenis-jenis ragam hias
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Berdasarkan asal inspirasi terbentuknya ragam hias dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu : (1) Ragam Hias Flora, berasal dari inspirasi bentuk flora atau tumbuh-tumbuhan, (2) Ragam Hias Fauna, berasal dari inspirasi bentuk fauna atau binatang, (3) Ragam Hias Figuratif, berasal dari inspirasi bentuk manusia, (4) Ragam Hias Geometris, berasal dari inspirasi bentuk -bentuk geometrik dengan unsur-unsur seni rupa berupa titik, garis, bidang, dan bentuk.

Pembentukan ragam hias dapat secara stilasi/penggayaan dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya sehingga menghasilkan ragam hias yang indah,dapat berasal dari salah satu bagian saja atau keseluruhan bagian secara utuh dan dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan gaya ragam hiasan yang indah menurut Atisah S. (1991, 57) motif bentuk alami, stilasi, dan geometrik pada umumnya dinilai sebagai motif konvensional, sedangkan motif bebas dinilai sebagai motif modern.

c. Contoh Ragam Hias Dari Berbagai Daerah Di Indonesia

Ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia dapat dikenali dan dapat dibandingkan oleh siswa dengan melihat dan mengamati ciri khasnya, berikut beberapa contoh gambar ragam hias dari beberapa daerah di indonesia :

Gambar 53. Ragam hias dari berbagai daerah di Indonesia.
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Dari materi pokok diatas, siswa dapat mengetahui dan menganalisis beberpa motif ragam hias yang berasal dari berbagai daerah di indonsia serta membandingkan elemen motif hias di dalamnya, kemudian siswa dapat menggambarkan kembali ragam hias dari daerah yang dipilih untuk di kembangkan sesuai kreasi dan ide kreatifnya sendiri, dengan pewarnaan yang sesuai dengan mempertimbangkan segi keindahanya.

Alat dan bahan:s

- Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/cat air/cat minyak/ alat dan bahan mewarnai yang lain.
- Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain
- Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
- Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.

3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.

6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apakah yang di maksud dengan ragam hias yang kamu ketahui?
- Apakah kamu pernah melihat ragam hias atau motif hias dalam benda di sekitarmu?
- Apakah setiap daerah memiliki ragam hiasnya masing-masing?
- Apakah ragam hias memiliki makna atau arti?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran investigasi kelompok. Menurut Slavin (2005: 218-228), menjelaskan bahwa dalam investigasi kelompok peserta didik bekerja melalui enam tahap yaitu: (1) mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompokkelompok berdiskusi, (2) merencanakan tugas yang akan dipelajari, (3) melaksanakan investigasi, (4) menyiapkan laporan akhir, (5) mempresentasikan laporan akhir, dan (6) evaluasi.

(1) Mengidentifikasi topik dan mengatur ke dalam kelompok-kelompok berdiskusi

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal melakukan pretes kepada siswa menanyakan kepada siswa tentang pengertian ragam hias.

(2) Merencanakan tugas yang akan dipelajari

- Guru menunjukkan kepada siswa contoh gambar aneka ragam hias dari berbagai daerah di indonesia.
- Guru menjelaskan kepada siswa ciri khas ragam hias serta elemen dekoratif dari daerah tertentu.

(3) Melaksanakan investigasi

- Guru mengajak siswa untuk mengamati berbagai bentuk aneka ragam hias dari berbagai daerah di indonesia.
- Siswa melakukan eksplorasi, mengamati dan membandingkan bentuk aneka ragam hias dari berbagai daerah untuk mengambil kesimpulan bahwa ragam hias tersebut terdapat perbedaan pada unsur seni pola di dalamnya.

(4) Menyiapkan laporan akhir

- Guru mengajak siswa untuk melakukan praktik bersama di dalam kelas untuk merekaulang ragam hias serta elemen dekoratifnya dari daerah tertentu dengan media kertas dan alat mewarnai.
- Siswa dibebaskan untuk menggambar ragam hias tersebut dengan memilih dari daerah yang disukai kemudian menambahkan motif warna tertentu.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses merekaulang ragam hias serta elemen dekoratifnya dari daerah tertentu yang dilakukan oleh siswa.

(5) Mempresentasikan laporan akhir

- Guru meminta siswa untuk menunjukkan hasil akhir dari praktik merekaulang ragam hias serta elemen dekoratifnya dari daerah tertentu.
- Siswa menunjukkan menunjukkan hasil akhir dari praktik merekaulang ragam hias serta elemen dekoratifnya dari daerah yang di sukai.

(6) Evaluasi.

- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan mengenai unsur-unsur seni rupa serta prinsip seni dari hasil karya siswa ragam hias tersebut.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya tersebut.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?

- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tertulis

Bentuk tes : Uraian terbatas/Esai

Instrumen tes : Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas

1. Apa yang dimaksud dengan ragam hias?
2. Sebutkan nama ragam hias khas yang kamu ketahui? (tuliskan minimal 5 ragam hias)
3. Apa saja jenis ragam hias yang kamu ketahui? (tuliskan minimal 3 jenis)
4. Buatlah gambar ragam hias daerah yang kamu sukai serta warnailah sesuai ide dan kreatifitasmu sendiri!

Kriteria :

- Skor untuk jawaban esay pada no 1-3 masing-masing jawaban soal diberi skoring: 20 dengan Skor total: 20 x 3 = 60
- Skor untuk menggambar pada no 4 diberi skoring maksimal = 40
- Total skor 60 + 40 =100

Untuk menilai gambar ragam hias, guru bisa mengembangkan rubrik penilaian seperti berikut.

Contoh Format Rubrik Penilaian Menggambar Ragam Hias

No	Aspek	Skor	Keterangan
1.	Stilasi objek		1-10
2.	Proporsi		1-10
3.	Komposisi (warna, bentuk)		1-10
4.	Kerapihan		1-10
5.	....		
6.	....		
Skor Total (maksimal 40)			

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menganalisis bentuk ragam hias dari daerah tertentu di Indonesia, maka guru dapat memberikan pengetahuan tentang ciri khas bentuk ragam hias dari daerah di indonesia.
2. Jika siswa sudah menggambar ragam hias dengan kreatifitasnta sendiri, maka guru dapat memberikan penugasan mandiri untuk mengekplorasi lebih jauh tentang elemen dekoratif dalam ragam hias daerah tertentu.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menggambar ragam hias daerah di indonesia dengan pola yang paling disukai.

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Apa yang dimaksud dengan ragam hias?

   ....

2. Sebutkan nama ragam hias khas yang kamu ketahui? (tuliskan minimal 5 ragam hias)

   ....

3. Apa saja jenis ragam hias yang kamu ketahui? (tuliskan minimal 3 jenis)

   ....

B. Buatlah gambar ragam hias daerah yang kamu sukai serta warnailah sesuai ide dan kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan ragam hias dari daerah mana yang kamu gambar!

   ....

2. Tuliskan alat mewarnai yang kamu gunakan!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 10

MENGKREASI JENIS DAN POLA RAGAM HIAS

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan
(4 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.

2. Mandiri

a. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, bersabar, karena memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

3. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

4. Kreatif

1. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.
2. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan fungsi ragam dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa dapat menguraikan jeni-jenis ragam hias dari unsur bentuknya.
3. Siswa dapat membandingkan pola ragam hias berasarkan visualisasi bentuk pola yang di amatinya.
4. Siswa dapat menciptakan ragam hias dengan jenis dan pola tertentu yang disukai.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 10 ini siswa diajak untuk menggambar ragam hias dengan kreativitas sesuai jenis dan pola tertentu yang paling disukai, siswa bebas berkreasi menggambar ragam hias tersebut. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi dan menciptakan ragam hias dengan jenis dan pola tertentu yang disukai. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja siswa menciptakan ragam hias dengan jenis dan pola tertentu yang disukai kedalam kertas (Jurnal Visual/Sketsa) yang telah dikumpulkan/ didokumentasikan.

PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

Ragam hias merupakan hiasan yang terbentuk dari inspirasi flora, fauna, figuratif, dan bentuk geometrik, dalam menggambar ragam hias dapat secara stilasi/penggayaan dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya dan juga penyederhanaan bentuk serta perubahan bentuk (deformasi). sehingga menghasilkan ragam hias yang indah,dapat berasal dari salah satu bagian saja atau keseluruhan bagian secara utuh dari objek inspiratifnya dan dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan gaya ragam hias ang indah, ragam hias ini dapat diterapkan pada karya seni dua dimensi atau tiga dimensi dengan memperhatikan unsur dan prinsip seni rupa.

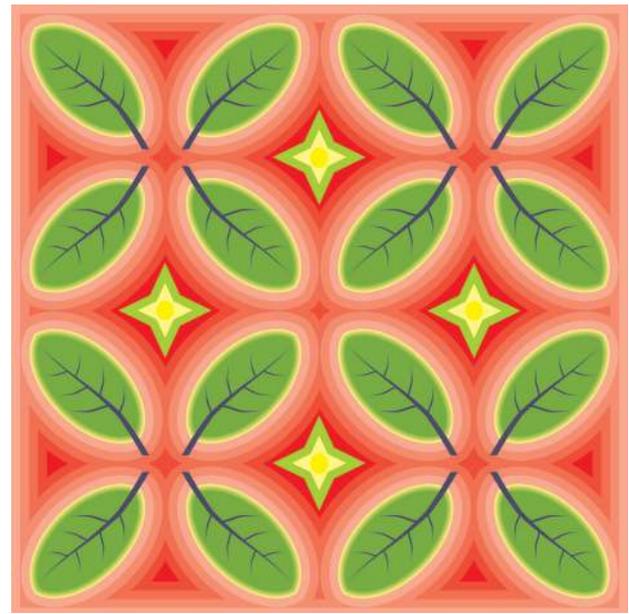
Gambar 54. Proses Stilasi/Penggayaan
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Dalam ragam hias terdapat pola hias dan motif hias dimana pola hias adalah unsur dasar yang digunakan sebagai acuan dalam sebuah hiasan, sedangkan motif hias adalah bentuk dasar yang berasal dari inspirasi bentuk benda alam berupa flora, fauna, manusia, air, api, awan, dan lain-lain, maupun buatan manusia berupa bangunan, dan benda buatan manusia lainnya dengan dasar dari unsur-unsur seni rupa di dalamnya, siswa dapat menciptakan ragam hias dari objek inspiratif sesuai ide kreatifnya sendiri sesuai jenis-jenis dan pola ragam hias tersebut di atas, dan dapat dilakukan menggunakan penggayaan/stilasi dengan cara menyederhanakan bentuk/deformasi dari inspirasi objek asli tersebut dengan mempertimbangkan segi keindahanya.

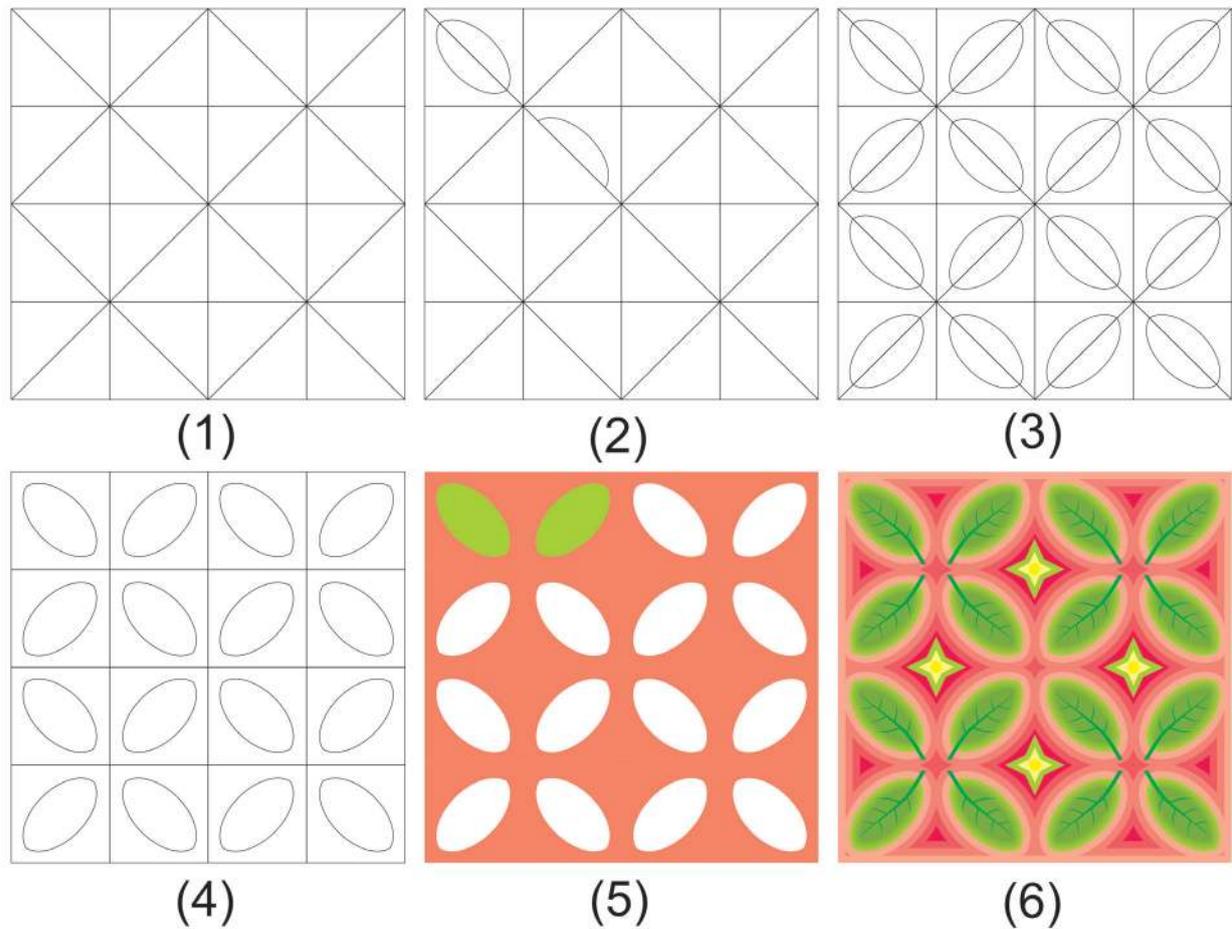
Dalam proses menggambar ragam hias dengan inspirasi objek sekitar, langkah pertama adalah siswa mengamati objek benda di sekitar untuk meniru bentuk dasar benda baik berupa objek alam berupa flora, fauna, manusia, air, api, awan, dan lain-lain, atau objek buatan berupa bangunan, kendaraan, dan benda lainnya untuk di jadikan sebagai model dasar dalam menciptakan motif hias.

Dalam ragam hias terdapat pola hias dan motif hias dimana pola hias adalah unsur dasar yang digunakan sebagai acuan dalam sebuah hiasan, sedangkan motif hias adalah bentuk dasar yang berasal dari inspirasi bentuk benda alam berupa flora, fauna, manusia, air, api, awan, dan lain-lain, maupun buatan manusia berupa bangunan, dan benda buatan manusia lainnya dengan dasar dari unsur-unsur seni rupa di dalamnya, siswa dapat menciptakan ragam hias dari objek inspiratif sesuai ide kreatifnya sendiri sesuai jenis-jenis dan pola ragam hias tersebut di atas, dan dapat dilakukan menggunakan penggayaan/stilasi dengan cara menyederhanakan bentuk/deformasi dari inspirasi objek asli tersebut dengan mempertimbangkan segi keindahanya.

Dalam proses menggambar ragam hias dengan inspirasi objek sekitar, langkah pertama adalah siswa mengamati objek benda di sekitar untuk meniru bentuk dasar benda baik berupa objek alam berupa flora, fauna, manusia, air, api, awan, dan lain-lain, atau objek buatan berupa bangunan, kendaraan, dan benda lainnya untuk di jadikan sebagai model dasar lam menciptakan motif hias.

Gambar 55. Objek flora berupa daun untuk inspirasi menggambar ragam hias flora
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 56. Ragam hias flora terinspirasi dari daun dengan stilasi dan pola geomeris
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Langkah-langkah Mengganbar Ragam Hias

Berikut adalah langkah-langkah menggambar ragam hias flora dengan pola geometris

Gambar 57. Langkah-langkah menggambar ragam hias flora dengan pola geomeris
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan gambar:

1. Gambarlah pola geometris dengan sket garis-garis sesuai bentuk yang diinginkan dengan pensil;
2. Gambarlah kontur daun dengan cara deformasi atau menyederhanakan bentuk daun dalam pola garis yang telah dibuat;
3. Buatlah gambar pola daun tersebut pada semua garis yang di tentukan;
4. Hapuslah pola garis-garis dasar sket pada gambar tersebut;
5. Mulailah dengan pewarnaan pada bidang-bidang pola sesuai warna yang diinginkan;
6. Melakukan finishing dengan pewarnaan pada pola daun dan bidang dasar yang telah dibuat dengan prinsip gradasi warna dari warna terang ke warna yang lebih gelap. Dapat juga menggunakan teknik lain yang sesuai dengan mempertimbangkan segi keindahan.

Alat dan bahan

- Pensil/Pensil warna/Krayon/Spidol/cat air/cat minyak/ alat dan bahan mewarnai yang lain.
- Alternatif : Arang/Kapur/tumbuhan yang mengandung warna dan lain-lain.
- Kertas A4/buku gambar (ketebalan dibebaskan).
- Alternatif : Kardus/papan kayu/media yang tersedia.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang tersedia di daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah KegiatanPembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apakah yang dimaksud dengan ragam hias yang kamu ketahui?
- Bagaimana kamu membuat kreasi ragam hias atau motif hias dari objek benda di sekitarmu?
- Apa saja jenis- jenis ragam hias yang kamu ketahui?
- Apa saja pola ragam hias yang kamu ketahui?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru menjelaskan kepada siswa pengertian lebih jauh tentang makna ragam hias dalam seni rupa serta unsur seni rupa didalamnya.
- Guru mengajak siswa untuk mengamati berbagai bentuk aneka ragam hias dari jenis dan polanya dari contoh yang di sediakan.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk menguraikan ragam hias dan elemen dekoratifnya di dalam aneka objek atau hiasan tertentu.
- Siswa melakukan eksplorasi, mengamati dan membandingkan bentuk aneka ragam hias dari jenis dan polanya kemudian mengambil contoh elemen dekoratifnya.
- Guru mengajak siswa menyiapkan perlengkapan untuk menggambar ragam hias dengan kertas atau media lain dan alat mewarnai sesuai ketersediannya di daerah sekitar.
- Siswa melakukan eksperimen melalui motif elemen dekoratif dalam ragam hias untuk digubah dan digabungkan satu dengan yang lainnya menjadi gabungan ragam hias sesuai ide dari diri sendiri.
- Siswa dibebaskan menentukan ragam hias dari daerah mana yang dipilih.

(4) Tahap Penampilan Hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Guru meminta siswa yang telah selesai menggambar ragam hias, untuk menunjukkan kepada siswa yang lain dan menceritakan kembali apa yang telah mereka gambar.
- Siswa mendiskusikan karya mereka dan memberi tanggapan terhadap karya satu siswa dengan karya siswa yang lainnya kemudian guru meminta siswa untuk saling merespon.

- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya tersebut.

c. Kegiatan Penutup

1) Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

E. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah sebuah ornamen hias flora sehingga membentuk pola ragam hias tertentu menurut kreasimu

Kriteria : Untuk menilai gambar ragam hias, guru bisa mengembangkan rubrik penilaian seperti berikut.

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat

	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan

Contoh Rubrik Penilaian Kinerja Menggambar Ragam Hias

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan
(B) Langkah kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat
(C) Keselamatan Kerja dan kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
(D) Hasil produk (Skor Maks=3)	3	Finishing dan Display karya rapi
	2	Finishing atau Display karya rapi
	1	Finishing dan Display karya tidak rapi
	0	Tidak melakukan Finishing dan Display karya
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

pengisian format penilaian kinerja/praktik

No	Nama	Skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1	Budi	3	2	1	2	8	80
2	......	...	...	...	...	....	....

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

Nilai praktik (Skor perolehan)/(skor maksimal) x 100

Pada contoh di atas nilai praktik Budi = 8/10 x 100 = 80

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menguraikan jenis ragam hias dengan jenis dan pola tertentu, maka guru dapat memberikan penugasan untuk membandingkan bentuk ragam hias dari beberapa jenis dan polanya di dalam ragam hias.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan ragam hias denga ide kreatifnya sendiri dengan jenis dan pola tertentu, maka guru dapat memberikan penugasn tambahan menciptakan karya ragam hias baru dari jenis dan pola yang lain sesuai ide orisinal dari diri sendiri.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menggambar pola ragam hias dengan kreatifitasnya sendiri sesuai Jenis dan pola yang paling disukai.

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Apa saja objek yang dapat kamu jadikan inpirasi dalam membuat motif ragam hias?

   ....

2. Bagaimana caranya kamu membuat kreasi ragam hias dari objek benda di sekitarmu?

   ....

3. Apa saja jenis dan pola ragam hias yang kamu ketahui? (tuliskan minimal 3 jenis)

   ....

B. Buatlah gambar ragam hias serta warnailah sesuai ide dan kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan objek inspirasi motif ragam hias yang kamu gambar!

   ....

2. Tuliskan alat mewarnai yang kamu gunakan!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Lembar Menggambar/Sket

Halaman ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 11

MEMBUAT KARYA SENI DARI BAHAN DAUR ULANG LIMBAH RUMAH TANGGA

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

a. Akhlak Kepada Alam: memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar, ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.

2. Bergotong-Royong

a. Berbagi: berbagi materi dengan teman sekelas, berbagi informasi tentang riset tentang seni.

3. Mandiri

a. Kesadaran Akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.

4. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

5. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil, mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri;

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan bahan daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari.
2. Siswa dapat menyeleksi bahan daur ulang yang dapat digunakan sebagai karya seni dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari.
3. Siswa dapat menyimpulkan produk karya seni yang dibuat dari daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari.
4. Siswa dapat menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari-hari.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 11 ini siswa diajak memanfaatkan dan mendaur ulang limbah dari rumah kita sehari-hari untuk membuat karya seni yang indah dan bermanfaat dengan bentuk yang disukai siswa, bahan yang digunakan menyesuaikan limbah yang diproduksi keluarga siswa masing-masing baik berupa limbah organik maupun limbah anorganik. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan *problem based instruction* (PBI) atau model lain yang di pandang cocok untuk mendaur ulang limbah dari rumah kita sehari-hari untuk membuat karya seni. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes kinerja/tes praktik untuk mengamati hasil kerja siswa dalam pembelajaran mendaur ulang limbah dari rumah kita sehari-hari untuk membuat karya seni.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Limbah di Sekitar Kita

Proses mendaur ulang untuk menciptakan produk baru dari bahan bekas menjadi bahan baru merupakan kegiatan yang sangat berkontribusi terhadap pelestarian alam dengan mengurangi sampah dan menjadikan sesuatu yang berguna, dengan mendaur ulang kita juga dapat mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi, mengurangi polusi lingkungan, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca dan yang lainnya. Salah satu produsen limbah yang tidak pernah berhenti berproduksi adalah rumah kita sendiri, dengan mengurangi sampah dari rumah, kita akan ikut berperan aktif mengurangi sampah secara global. Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa diajak untuk mendaur ulang limbah yang dihasilkan dari keluarga sehari-hari.

Gambar 58. Limbah botol plastik yang dapat didaur ulang
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

b. Menyeleksi Limbah Untuk di Daur Ulang

Siswa dapat menyeleksi bahan daur ulang yang dapat digunakan sebagai karya seni dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari dari dengan memilahnya sesuai jenis dan bentuknya, dalam proses pemilahan ini diperlukan pengamatan dan pengetahuan tentan jenis limbah tersebut. Menurut Anggraini (2018) kita dapat mengklarifikasikannya terlebih dahulu diantara limbah padat yang dapat didaur ulang dengan yang tidak. Daur ulang merupakan salah satu bentuk pengelolaan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemprosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk baru daru bahan bekas yang masih layak, dan komponen utama dalam memanajemen sampah ini ada pada dalam proses hierarki sampah 4R *(Reduce, Reuse, Recycle, and Replace)*. Dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah disebutkan bahwa sumber penghasil sampah sudah harus melakukan prinsip pemilahan dan life circle sampah yang berupa reduce (mengurangi), reuse (menggunakan ulang), dan recycle (mendaur ulang).

Gambar 59. Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Hulu Sungai Tengah, Kalsel
menggelar pameran kerajinan dari daur ulang sampah yang dihasilkan siswa.
Sumber: Sub Bagian Informasi dan Humas Kanwil Kemenag Kalsel, 2017
https://kalsel.kemenag.go.id/berita/504275/MTsN-3-HST-Gelar-Pameran-Daur-Ulang-Sampah-

c. Menciptakan Karya Seni Daur Ulang Dari Limbah

Setelah siswa dapat menyimpulkan bahan-bahan daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari, kemudian adalah siswa akan melakuakan proses menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari-hari sesuai bahan yang didapatkan dan merencanakan betuk produk karya seni yang akan di buat. Dalam proses penciptaan karya seni ini siswa dibebaskan untuk berkreasi sesuai idenya sendiri menyesuaikan bahan-bahan dan alat yang tersedia.

Gambar 60. Bunga plastik dari kantong plastik

Sumber: https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/BUNGA-PLASTIK-2.jpg

Gambar 61. Karya seni daur ulang berupa jam dinding dari bahan daur ulang botol plastik

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Gambar 62. Miniatur Vespa dari kaleng bekas

Sumber: https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/MINIATUR-VESPA-2.jpg

Gambar 63. Miniatur Mobil dari kaleng bekas

Sumber: Pxhere.com. 2017 https://pxhere.com/id/photo/962566

d. Langkah-Langkah Menciptakan Karya Seni Daur Ulang Dari Limbah

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan karya seni daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari-hari: membuat vas bunga dari botol plastik bekas, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Gambar 64. Langkah-langkah membuat vas bunga dari bahan daur ulang botol plastik
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan gambar:

1. Gambarlah pola potongan pada botol bekas yang akan digunakan untuk di daur ulang;
2. Potonglah menggunakan cutter atau pisau pada pala yang telah di buat;
3. Rapikanlah hasil potongan tersebut;
4. Warnailah dengan cat akrilik dengan menggunakan kuas;

5. Rapikanlah pewarnaanya dan gunakanlah cat warna lainnya untuk menggambar karakter atau dekorasi sesuai keinginan;
6. Vas bunga telah selesai dapat segera digunakan setelah cat mengering untuk menanam bunga yang indah.

Alat dan bahan:

- Botol bekas minuman
- Alternatif: Plastik/Botol lainya/kaleng/kertas/dan lain-lain.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Pewarna cat akrilik atau bahan pewarna lain sesuai keinginan/ketersediaan.
- Alat dapat menyesuaikan kebutuhan berdasarkan bahan yang digunakan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang dibuat sendiri/alat khas daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.
3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik

- Apakah kamu memperhatikan jenis apa saja limbah yang dihasilkan keluargamu setiap hari?
- Apa saja jenis-jenis limbah yang dihasilkan keluargamu setiap hari?
- Apakah dari limbah yang dihasilkan keluargamu setiap hari ada yang dapat di daur ulang?
- Apakah dari limbah yang dihasilkan keluargamu setiap hari ada yang dapat di daur ulang?
- Benda/produk karya seni apa yang kamu lihat dari bahan daur ulang?
- Bagaimana cara membuat karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru

terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah *problem based instruction* (PBI). Menurut Trianto (2009:98), langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model *problem based instruction* adalah sebagai berikut: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing , (4) Penyelidikan individual maupun kelompok, (5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

(1) Orientasi siswa pada masalah

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang karya seni bahan daur ulang.

(2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru mengenalkan kepada siswa berbagai contoh produk karya seni daur ulang serta menunjukkan fungsi atau kegunaannya.
- Guru menunjukkan kepada siswa contoh bahan-bahan hasil daur ulang dari rumah kita sehari-hari untuk membuat karya seni.
- Guru mengajak siswa untuk mengamati dan menunjukkan berbagai jenis limbah yang diproduksi dari keluarga kita sehari- hari.
- Guru meminta siswa untuk membedakan bahan-bahan limbah yang dapat didaur ulang dan tidak dapat didaur ulang.

(3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

- Guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digukanan untuk membuat karya dari bahan daur ulang serta bahan tambah yang dibutuhkan.
- Guru mengajak siswa untuk mulai praktik pembuatan karya seni dari bahan daur ulang dan menggali ide merencanakan karya seni yang akan dibuat dari bahan daur ulang tersebut.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan karya seni dari bahan daur ulang yang dilakukan oleh siswa.
- Siswa dibebaskan menentukan jenis dan bahan daur ulang yang digunakan sesuai yang tersedia.

(4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Siswa menceritakan pengalaman mencari dan memilah bahan untuk didaur ulang dari limbah keluarga sehari-hari.

- Siswa menceritakan kembali proses pembuatan karya dan menunjukkan hasil karya seni bahan daur ulang yang telah buatnya kemudian siswa yang lain menanggapi atas hasil karyanya tersebut.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya seni bahan daur ulang yang telah dibuatnya, kemudian siswa saling merespon dan menanggapi.

(5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- Guru menganalisis melaksanakan evaluasi proses dan hasil karya siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya seni dari bahan daur ulang.

c. Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4. Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5. Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2. Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian kinerja/praktik

Instrumen tes : Buatlah sebuah karya seni yang indah dengan memanfaatkan bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari-hari

Kriteria : Untuk menilai karya seni yang memanfaatkan bahan daur ulang, guru bisa mengembangkan rubrik penilaian seperti berikut.

Contoh Rubrik Penilaian Kinerja Menciptakan Karya Seni Daur Ulang

Kriteria	Skor	Capaian
(A) Persiapan (Skor Maks=3)	3	Pemilihan alat dan bahan tepat
	2	Pemilihan alat atau bahan tepat
	1	Pemilihan alat dan bahan tidak tepat
	0	Tidak menyiapkan alat dan/atau bahan
(B) Langkah kerja (skor Maks=2)	2	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tepat
	1	Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat
	0	Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat
(C) Keselamatan Kerja dan kebersihan (skor Maks=2)	2	Memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
	1	Memperhatikan keselamatan kerja atau kebersihan
	0	Tidak memperhatikan keselamatan kerja dan kebersihan
(D) Hasil produk (Skor Maks=3)	3	Bentuk dan fungsi benda yang dihasilkan baik
	2	Bentuk atau fungsi benda yang dihasilkan baik
	1	Bentuk atau fungsi benda yang dihasilkan tidak baik
	0	Tidak menghasilkan bentuk dan fungsi benda dengan baik
Total skor maksimal = 10		

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

pengisian format penilaian kinerja/praktik

No	Nama	Skor				Jumlah Skor	Nilai
		(A)	(B)	(C)	(D)		
1	Budi	3	2	1	2	8	80
2	......	...	...	...	...	....	....

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Skor maksimal = jumlah skor tertinggi setiap kriteria.

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3 + 2 + 2 + 3 = 10

Nilai praktik (Skor perolehan)/(skor maksimal) x 100

contoh di atas nilai praktik Budi = 8/10 x 100 = 80

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menyeleksi bahan daur ulang, maka guru dapat memberikan penugasan untuk mengklasifikasikan bahan-bahan daur ulang menurut jenisnya yang dapat digunakan sebagai karya seni.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang, maka guru dapat memberikan perhatian lebih jauh dan memberikan pengayaan dengan memberi penugasan mandiri untuk menciptakan dari bahan-bahan yang berbeda.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari-hari

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan apa saja jenis-jenis limbah yang dihasilkan keluargamu setiap hari! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan minimal 3 nama produk karya seni apa yang kamu lihat dari bahan daur ulang yang kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan alternatif cara/teknik membuat karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

B. Buatlah sebuah karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan alat dan bahan limbah yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan cara atau teknik yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama Produk karya seni yang kamu buat!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SD Kelas V
Penulis: Taufik Hidayatulloh, Afia Fauziah
ISBN: 978-602-244-616-3

UNIT: 12

MENCIPTAKAN KARYA SENI DARI KERTAS BEKAS

Untuk Sekolah Dasar Kelas 5

Alokasi Waktu : 2 Kali Pertemuan (2 X 35 Menit)

Sumber: https://www.pexels.com/id-id/foto/lukisan-abstrak-p...

A. ELEMEN DAN SUB-ELEMEN CAPAIAN

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir dan bekerja artistik.

Bekerja dan Berpikir Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

BBA.2 Menyambut tantangan dan kesempatan dan bekerja secara mandiri.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

a. Akhlak Kepada Alam: ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.

2. Bergotong-Royong

a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama

b. Berbagi: berbagi materi dengan teman sekelas, berbagi informasi tentang riset tentang seni

3. Mandiri

a. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, bersabar, karena memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.

4. Bernalar Kritis

a. Memperoleh dan Memproses Informasi dan Gagasan: mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.

b. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

5. Kreatif

a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.

b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan lakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan bahan daur ulang kertas bekas sesuai karya seni yang akan diciptakan.
2. Siswa dapat menganalisis jenis kertas yang digunakan sesuai proses dan teknik pembuatannya.
3. Siswa dapat merencanakan produk karya seni yang akan dibuat beserta kebutuhan bahan tambahan dan alat yang digunakan.
4. Siswa dapat menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang kertas yang tersedia.

D. DESKRIPSI

Pada Pembelajaran Unit 12 ini siswa diajak untuk membuat karya seni dari bahan daur ulang kertas untuk membuat karya seni yang indah dan bermanfaat dengan bentuk dan media kertas yang disukai dan menyesuaikan ketersediannya. Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih pendekatan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) atau model lain yang di pandang cocok untuk mengeksplorasi dan menciptakan karya seni dari kertas bekas. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian tes perbuatan *(performance test)* dengan bentuk tes penilaian produk dan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang kertas yang telah dikumpulkan/didokumentasikan.

E. PROSEDUR KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pokok-Pokok Materi

a. Masalah Limbah Kertas

Sampai dengan saat ini kertas merupakan salah satu media dokumentasi, belajar, informasi yang cukup penting dan masih bayak digunakan masyarakat, namun setelah tidak terpakai orang sering mengabaikan kertas tersebut, bahkan membuangnya, Jika kertas itu diabaikan akan menumpuk dan mengotori rumah atau kantor dan biasanya orang akan menjualnya ke tukang loak.

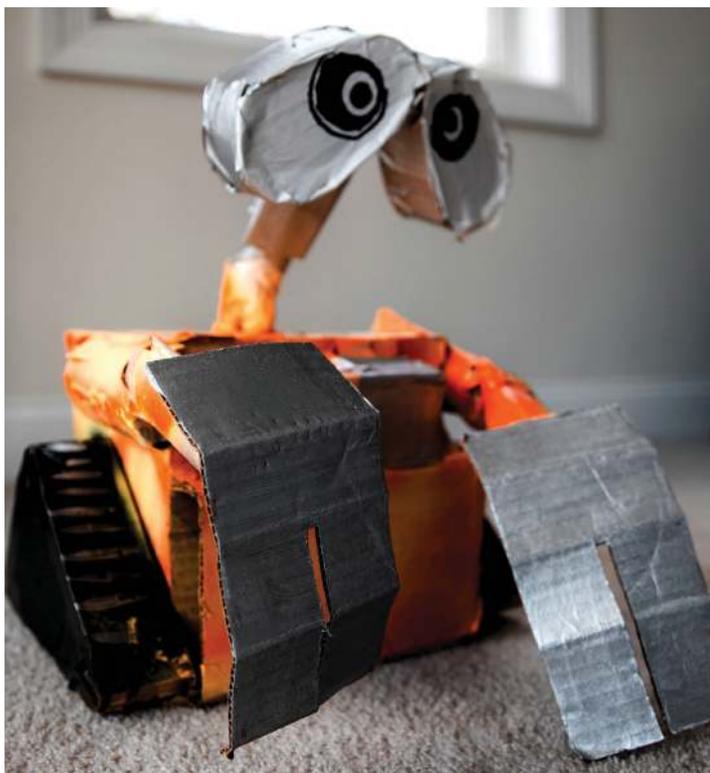
Gambar 65. Limbah kertas menjadi masalah
Sumber: Bas Emmen. Unsplash.com, 2018
http://unsplash.com/photo/EXpa6pyXkHA

Menurut (Sahil, 2016), Pengolahan sampah yang dilakukan, melibatkan pemanfaatan dan penggunaan pada sarana dan prasarana, diantaranya ialah menempatkan sampah pada wadah yang sudah tersedia, proses pengumpulan sampah, kemudian pemindahan, disusul dengan pengangkutan sampah, serta pengolahan sampah hingga pada proses pembuangan akhir.

b. Mengolah Limbah Kertas

Menjual kertas bekas memang merupakan sebuah solusi praktis yang cukup baik, akan tetapi kertas-kertas bekas yang di jual dengan harga murah yang awalnya hanya mengotori rumah itu dapat kita olah menjadi barang-barang yang memiliki fungsi sehingga bisa bermanfaat serta mempunyai nilai artistik dan nilai ekonomis yang tinggi. Menurut Sugandi (2018) kesadaran masyarakat secara mandiri saling berkaitan antar masyarakat sebagai sebuah sistem yang memiliki arti, apabila perubahan pada suatu bagian akan mempunyai implikasi yang tidak kalah penting dalam masyarakat lain.

Limbah kertas bekas tersebut dapat diolah menjadi berbagai macam produk karya seni kerajinan seperti: tempat pensil, vas bunga, tempat tisu, tempat majalah, keranjang buah, wadah perhiasan, sarung telepon genggam, asbak, dan hiasan dinding, dan lain-lain. Siswa dapat menentukan karya seni kerajinan yang akan di buat dengan menyesuaikan bahan daur ulang kertas bekas yang akan di pakai.

Gambar 66. Folder Majalah limbah kertas
Sumber: https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/FOLDER-MAJALAH.jpg

Gambar 67. Mainan dari limbah kertas
Sumber: Moran, Unsplash.com, 2021
https://unsplash.com/photos/fZYgnAoeio4

Siswa harus menganalisis jenis kertas yang digunakan sesuai proses dan teknik pada karya seni yang akan dibuat, dapat hanya dengan mengulung, memotong, merangkai dangan bahan tambah lain, atau dapat didaur ulang dengan cara di hancurkan dan mencampurkan air dalam kertar bekas tersebut sehingga menjadi bubur kertas atau pulp, akan tetapi kualitas kertas tersebut akan mengalami penurunan dalam proses didaur ulang.

Gambar 68. Hasil kertas daur ulang dengan dihancurkan menjadi bubur kertas.
Sumber: Andari, 2017

Gambar 69. Hasil produk kerajinan dari kertas daur ulang
Sumber: Andari, 2017

c. Menciptakan Produk Karya Seni Dari Limbah Kertas

Siswa dapat merencanakan produk karya seni yang akan dibuat beserta kebutuhan bahan tambahan dan alat yang digunakan, kemudian adalah siswa akan melakuakan proses menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang kertasi sesuai bahan kertas bekas yang didapatkan dan merencanakan betuk produk karya seni yang akan di buat. Dalam proses penciptaan karya seni ini siswa dibebaskan untuk berkreasi sesuai idenya sendiri menyesuaikan bahan-bahan dan alat yang tersedia.

d. Langkah-Langkah Pembuatan Karya Seni Daur Ulang Kertas Bekas Koran

Berikut adalah salah satu langkah-langkah pembuatan karya seni daur ulang kertas bekas koran: untuk membuat tempat pencil dari kertas bekas koran,dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Gambar 70. Langkah-langkah membuat tempat pensil dari daur ulang limbah kertas koran
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Keterangan gambar:

(1) Siapkanlah bahan dan alat berupa: kertas koran, lem kertas, dan tali sebagai dekorasi. Alat: guting, gluegun/lem tembak, penggaris, dan pensil;

(2) Gulunglah kertas koran dengan sama besar dan rapi kemudian ditambahkan lem pada ujung koran yang telah digulung;

(3) Gulungan kertas koran siap digunakan;

(4) Potonglah sama panjang gulungan kertas koran tersebut sesuai ukuran yang diinginkan;

(5) Rekatkan dengan lem tembak satu sama lain potongan gulungan kertas koran pada sisi bagian dalam;

(6) Bentuklah lingkaran dan tambahkan dekorasi tali pada ujung atas dan bawah supaya lebih rapi dan menarik;

(7) Buatlah tutup bagian bawah dengan gulungan kertas koran dengan lem tembak kemudian dipotong melingkar sesuai ukuran;

(8) Pasangkan tutup bawah dengan lem tembak dan rapikan, wadah tempat pensil telah selesai dan siap digunakan.

Gambar 71. Tempat pensil dari daur ulang limbah kertas koran
Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2021

Alat dan bahan

- Kertas koran bekas.
- Alternatif: kertas jenis lain yang tipis, bahan alam yang menyerupai kertas.
- Jika terdapat kertas lain dengan karakteristik yang berbeda maka berbeda pula proses pembuatanya.
- Bahan hiasan tambahan sesuai keinginan.
- Bahan pewarna tambahan sesuai keinginan.
- Alat dapat menyesuaikan kebutuhan berdasarkan bahan yang digunakan.
- Siswa dipersilahkan memilih dan mencoba alat bahan yang berbeda.
- Siswa dipersilahkan menggunakan alat yang dibuat sendiri/alat khas daerah sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melakukan apersepsi:

1) Guru mempersiapkan materi.
2) Guru mempersiapkan media atau alat bantu yang diperlukan.

3) Guru mengkondisikan siswa secara individual maupun kelompok.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5) Guru memberi motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran pada unit ini.
6) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.

- Apa saja jenis-jenis kertas yang kamu ketahui?
- Apakah semua kertas dapar didaur ulang?
- Apakah pernah melihat produk karya seni dari bahan daur ulang kertas?
- Bagaimana cara yang kamu ketahui untuk mendaur ulang ketas?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini guru dapat menggunakan model pembelaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengamatan guru terhadap profil siswa dan kondisi disekolah. Sejalan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran maka guru dapat memilih metode atau pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah Visual Auditori dan Kinestetik (VAK). Menurut Shoimin (2014), langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi),(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi), (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi).

(1) Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)

- Guru mengucapkan salam, menyapa dan mendata kehadiran siswa.
- Guru menyampaikan topik pembelajaran pada unit ini kepada siswa di awal pelajaran.
- Guru membuka materi dengan apersepsi awal dengan melakukan pretes kepada siswa, menanyakan kepada siswa tentang karya seni dari daur ulang kertas.

(2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

- Guru mengajak siswa untuk mengamati karakteristik bahan kertas dan jenis-jenis kertas untuk dapat dijadikan sebagai karya seni yang indah dan bermanfaat.
- Guru menunjukkan kepada siswa contoh aneka hasil karya seni dari kertas bekas.
- Guru mengajak siswa untuk menggali ide merencanakan karya seni dari kertas bekas dan merumuskan alat dan bahan dibutuhkan dalam proses pembuatannya.
- Guru mengajak siswa untuk memperhatikan cara dan teknik yang tepat sesuai karakter kertas dalam pembuatan karya seni dari kertas bekas.
- Siswa mendiskusikan karakter daur ulang kertas dan teknik yang cocok untuk dijadikan karya seni yang indah dan bermanfaat.

(3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

- Guru mengajak siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digukanan untuk praktik pembuatan karya seni dari bahan daur ulang dari kertas bekas.
- Guru meminta siswa untuk melakukan praktik membuat karya seni dari kertas bekas sesuai kreativitas siswa sendiri.
- Guru membebaskan siswa dengan teknik apa saja dan bahan tambah apa saja yang dapat tersedia dalam proses pembuatan karya.
- Guru mendampingi dan memperhatikan siswa dalam proses pembuatan karya seni dari kertas bekas dilakukan oleh siswa.
- Guru memberikan masukan dan arahan bagi siswa yang terlihat kesulitan dalam proses pembuatan karya seni dari kertas bekas.

(4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

- Siswa menunjukkan hasil karya seni dari kertas bekas yang telah selesai, kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan kembali proses pembuatannya.
- Siswa mendiskusikan dan merefleksikan hasil karya seni bahan daur ulang kertas bekas yang telah dibuatnya, kemudian siswa saling merespon dan menanggapi.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru dan siswa menyimpulkan secara bersama-sama tentang pembelajaran yang dilaksanakan.
2) Guru mengadakan refleksi dengan mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
3) Siswa diajak menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan siswa.
4) Guru melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
5) Guru merencanakan tindak lanjut.

d. Kegiatan pembelajaran alternatif

1) Untuk kegiatan pembelajaran alternatif guru dapat menggunakan model-model pembelajaran yang lain sesuai keadaan sekolah dan sumber daya yang ada di daerah setempat.
2) Untuk media/alat/bahan pembelajan alternatif guru dapat mengunakan menyesuaikan sumber daya yang tersedia di daerah setempat, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

F. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?

- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

G. ASESMEN/PENILAIAN

Prosedur tes : Tes Akhir *(post test)*

Jenis tes : Tes Perbuatan *(performance test)*

Bentuk tes : Penilaian Produk

Instrumen tes : Buatlah sebuah karya seni yang indah dan bermanfaat dengan memanfaatkan bahan daur ulang kertas yang tersedia

Kriteria : Untuk menilai gambar dekorasi berupa ornamen hias, guru bisa mengembangkan rubrik penilaian seperti berikut.

Contoh Format Rubrik Penilaian Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas

No	Aspek*	Skor**			
		1	2	3	4
1.	Perencanaan Bahan			✓	
2.	Proses Pembuatan				
	a. Persiapan Alat dan Bahan			✓	
	b. Teknik Pengolahan		✓		
	c. Keamanan, Keselamatan, dan Kebersihan			✓	
3.	Hasil Produk				
	a. Kerapihan				✓
	b. Stilasi objek			✓	
	c. Pola pengulangan		✓		
	d. Gradasi pewarnaan			✓	
Total skor (skor maksimal=32)		23			

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

* Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat.

** Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan perencanaan, proses,dan hasil. Semakin lengkap an tepat perencanaan, proses, dan hasil, semakin tinggi perolehan skor.

1= tidak baik; 2=kurang baik; 3=baik; 4=sangat baik

pengisian format penilaian produk

No	Nama	Jumlah Skor	Nilai
1.	Andi	23	72
2.	....	....	...

Sumber: Diadaptasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 41)

Keterangan:

Skor maksimal tergantung jumlah aspek yang di nilai

Nilai praktik (Skor perolehan)/(skor maksimal) x 100

Pada contoh di atas nilai praktik Audi = 23/32 x 100 = 71,87 (dibulatkan 72)

PENGAYAAN

1. Jika siswa sudah dapat menganalisis jenis kertas yang digunakan, maka guru dapat memberikan penugasan untuk memilih dan merencanakan produk karya seni dari bahan kertas tersebut.
2. Jika siswa sudah dapat menciptakan karya seni dari bahan daur ulang kertas yang indah dan bermanfaat, maka guru dapat memberikan pengayaan dengan memberi penugasan mandiri untuk mencoba menciptakan karya seni dengan jenis kertas yang berbeda.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Topik/Unit : ....

Tujuan Pembelajaran : Menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat bahan daur ulang kertas yang tersedia

Langkah-Langkah Kegiatan:

A. Lengkapilah Pertanyaan/Kegiatan berikut ini!

1. Tuliskan Apa saja jenis-jenis kertas yang kamu ketahui! Tuliskan minimal 3 jenis.

   ....

2. Tuliskan minimal 3 nama produk karya seni dari bahan daur ulang kertas yang kamu ketahui!

   ....

3. Tuliskan cara- cara yang kamu ketahui untuk mendaur ulang ketas! Tuliskan minimal 3 cara.

   ....

B. Buatlah sebuah karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang kertas dengan ide kreatifitasmu sendiri!

1. Tuliskan jenis kertas yang kamu gunakan!

   ....

2. Tuliskan cara atau teknik yang kamu gunakan!

   ....

3. Tuliskan nama produk karya seni yang kamu buat!

   ....

Catatan:

Dokumen ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan

Glosarium

Anyam: Merupakan proses menyilangkan sesuatu atau bahan-bahan untuk dijadikan satu kesatuan menjadi lebih kuat dan dapat digunakan atau berfungsi pakai.

Daur ulang: Menciptakan produk baru dari bahan bekas atau limbah menjadi bahan baru dan menjadikan sesuatu produk yang berguna.

Deformasi: Penyederhanaan dan perubahan bentuk dari objek aslinya sehingga lebih sederhana dalam membentuk pola hias tertentu untuk menghasilkan ragam hias yang indah.

Fauna: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk fauna atau binatang.

Figuratif: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk manusia.

Flora: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk flora atau tumbuh-tumbuhan.

Geometrik: Pembentukan pola hias dari inspirasi bentuk-bentuk geometrik (kesamaan sisi bentuk).

Prinsip Keseimbangan: kesetaraan antara bagian-bagian dari suatu komposisi di dalam sebuah objek atau karya seni dengan unsur selaras dari sisi bagian satu ke sisi yang lainnya

Lungsi: Helai bahan pembentuk anyaman yang tegak lurus (vertical)

Makrame: Makrame dapat di artikan sebagai bentuk seni kerajinan simpul-menyimpul rantaian benang dari awal sampai akhir suatu hasil karya dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk lembaran atau rumbai

Pakan: Helai bahan pembentuk anyaman yang disusupkan pada lungsi pada saat menganyam (horizontal)

Prinsip seni rupa: Susunan yang terdapat dalam sebuah karya seni atau objek benda yang terdiri dari kesatuan,keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, pusat perhatian, keselarasan, gradasi, penekanan.

Prinsip Proporsi: Kesebandingan ukuran/takaran dalam bagian satu dengan yang lainnya atau dengan keseluruhannya secara baku.

Ragam hias: Pola hias yang tersusun menggunakan motif hias dengan cara dan metode tertentu pada suatu benda dengan tujuan sebagai penghias bidang atau bentuk sehingga menghasilkan keindahan.

Recycle: Mendaur ulang

Reduce: Mengurangi

Repetisi: Pengulangan bentuk

Reuse : Menggunakan ulang

Ritme: Bentuk pengulangan atau repetisi satu atau lebih unsur secara terus-menerus dengan teratur atau tidak teratur sehingga membentuk kesan keindahan.

Simpul: merupakan sebuah metode dasar dalam mengaplikasikan fungsi sebuah tali, baik itu bertujuan fungsional maupun untuk kepentingan estetis

Souvenir: Kerajinan tangan cendramata untuk dijadikan oleh-oleh/buah tangan khas dari daerah tertentu atau dari even tertentu dan dimiliki secara pribadi atau dihadiahkan untuk orang lain

Stilasi: Penggayaan/penyesuaian bentuk dalam menggambar ragam hias dengan tidak meninggalkan bentuk aslinya untuk menghasilkan pola hias tertentu.

Tekstur: Bentuk permukaan atau nilai raba pada suatu permukaan tertentu.

Unsur seni rupa: Elemen bentuk fisik yang terdapat pada sebuah benda atau karya seni berupa titik, garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna dan tone (nada gelap terang).

Daftar Pustaka

Anggraini, R, Sagir, A, Popy, Y, Teddy, K. (2018). Analisis Potensi Limbah Logam/Kaleng, Studi Kasus di Kelurahan Meruya Selatan, Jakarta Barat. Jurnal Teknik Mesin 7 (2): 83-91.

Asriyani, I. (2013). Inspirasi Makrame. Surabaya:Tiara Aksa

Atisah Sipahelut (1991) Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Ching, Francis D.K. (2007). Architecture Form, Space, and Order 3rd ed. New Jersey: John Wiley & Son, Inc.

Dekranas. (2011). Permata Tersembunyi Kalimantan Timur, Seni Kriya Kutai Barat,

Fichner, Rathus, (2008), Foundations of Art and Design, Thomson wadsword

Malins, Frederich (1980), Understanding Painting. The Elements of Composition New Jersey: Prentice-Hall.

Ockvirk, O.G. (1962), Art Fundamentals. Iowa: W.M.C. Brown. Read, Herbert. (1968), Art Now. London: Faber and Faber.

Sahil, J, Mimien, H, Fachtur, R, Istamar, S. (2016). Sistem Pengelolaan dan Upaya Penanggulangan Sampah di Kelurahan Dufa-Dufa Kota Ternate. Jurnal Bioedukasi 4 (2).

Saraswati. (1986). Seni Makrame 1. Jakarta: Penerbit Bhratara Karya

Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: ArRuzz Media.

Slavin, R. E., (2005), Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek. Bandung: Nusa Media.

Sugandi, Y.S, Rini, S, Mila, M. (2018). Gerakan Rumah Sehat dan Imunisasi BCG Sebagai Langkah Menurunkan Kejadian Tuberkulosis (TB) Anak. Humanika 25 (1): 38-50.

Sugiono, Slamet. (1974). Mengenal Tumbuhan Bambu. Jakarta.

Tim Penulis (2017) Panduan Penilaiaan Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menegah Atas. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemdikbud.

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek, Jakarta: Prestasi Pustaka

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah.

Van Der Hoop (1949) Ragam-ragam perhiasan Indonesia. Jakarta: Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van.

Wachowiak, F. and Clements, R. D. (1993). Emphasis Art: A Qualitative art program for Elementary and Midlle School. Fitth Edition. New York: HarperCollins College Publishers.

Wahudi, S dan Darmowiyoto, Magimin. (1979). Pengetahuan Teknologi KerajinanAnyam. Jakarta: Depdikbud.

Daftar Sumber Gambar

Andari, Tri., dan Restu Lusiana. (2017). Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Sukolilo Melalui Pemanfaatan Limbah Kertas Menjadi Produk Bernilai Ekonomi. Jurnal Terapan Abdimas, Vol. 2, hlm. 46-57

http://unsplash.com/photo/EXpa6pyXkHA. diunduh tanggal 23 Februari 2021 pukul 20.30 WIB.

http://unsplash.com/photo/EXpa6pyXkHA. diunduh tanggal 26 Februari 2021 pukul 13.30 WIB.

http://unsplash.com/photo/mJh7mv4Ni2E. diunduh tanggal 25 Februari 2021 pukul 10.15 WIB.

http://unsplash.com/photo/Umfyvw6cyE0. diunduh tanggal 23 Februari 2021 pukul 20.30 WIB.

http://unsplash.com/photos/OFyNRvTOVok. diunduh tanggal 25 Februari 2021 pad pukul 20.30.

https://kalsel.kemenag.go.id/berita/504275/MTsN-3-HST-Gelar-Pameran-Daur-Ulang-Sampah-. diunduh tanggal 27 Februari 2021 pukul 15.30 WIB.

https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/BUNGA-PLASTIK-2.jpg. diunduh tanggal 27 Februari 2021 pukul 15.30 WIB.

https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/FOLDER-MAJALAH.jpg. diunduh tanggal 26 Februari 2021 pukul 13.30 WIB.

https://ppke.feb.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/09/MINIATUR-VESPA-2.jpg. diunduh tanggal 27 Februari 2021 pukul 15.30 WIB.

https://pxhere.com/id/photo/246047. tanggal 25 Februari 2021 pukul 10.15 WIB.

https://pxhere.com/id/photo/962566. diunduh tanggal 27 Februari 2021 pukul 15.30 WIB.

https://unsplash.com/photos/fZYgnAoeio4. diunduh tanggal 26 Februari 2021 pukul 13.30 WIB.

https://unsplash.com/photos/ZJcwAz7A. diunduh tanggal 23 Februari 2021 pukul 20.30 WIB.

Indeks

Profil Penulis/Illustrator

Nama Lengkap : Taufik Hidayatulloh, S.Pd

Tempat & Tanggal Lahir : Temanggung, 02 Juli 1986

Alamat Rumah : Jetisan, Tegallurung Rt. 03/02,Bulu, Temanggung, Jawa Tengah

Handphone : 088980968505

E-mail : toopiq@gmail.com

Instansi : SLB Negeri Temanggung

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa, Seni Kriya dan Illustrasi.

Riwayat Pekerjaan

1. Guru Vokasional Seni Kriya Keramik, SLB Negeri Semarang (2011- 2020)
2. Guru Vokasional Kriya, SLB Negeri Temanggung (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan

1. S1, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun lulus (2010)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Penulis, Penggunaan Alat Meja Putar Keramik Dalam Pembelajaran Vokasional Kriya Keramik, Disdikbud Jateng (2017)
2. Penulis, Melestarikan Permainan Tradisional Di Dalam Sekolah, Dinas Pendidikan Kota Semarang (2019)

Profil Penulis

Nama Lengkap : Afia Fauziah, S.Pd., M.Sc

Tempat & Tanggal Lahir : Temanggung, 23 Februari 1993

Alamat Rumah : Jl Panjaitan 23 Rt 2 Rw 1 Mantrijeron, Yogyakarta

Handphone : 081225281993

E-mail : afia.fauziah@gmail.com

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Bidang Keahlian : Pendidikan Vokasi

Riwayat Pekerjaan

1. Dosen Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan

1. S1, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun lulus (2016)
2. S2, Universitas Gadjah Mada, tahun lulus (2020)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.

Tempat & Tanggal Lahir : Garut, 13 Juni 1972

Alamat Rumah : Kp. Sukawangi No. 20 RT/RW: 01/02 Ds.Cihideung Kec. Parongpong Kab. Bandung Barat 40559

Handphone : 081320735879

E-mail : bas@upi.edu

Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan

1. Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia (1999-sekarang);
2. Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung (2000 - sekarang)
3. Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) (2000 – 2015)

Riwayat Pendidikan

1. S1 Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997);
2. S2 Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010);
3. S3: Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019-sekarang).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Penulis, Pendidikan Seni (Bahan Ajar Cetak Program PJJ PGSD Seamolec), 2007.
2. Penulis, Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa (Buku Teks DP2M Dikti), DP2M Dikti, 2007.
3. Penulis, Seni Budaya dan Keterampilan, Ditjen Pendis Depag RI, 2009.
4. Penulis, Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, Ditjen Pendis Depag RI, 2019.
5. Penulis, "Inquiry Training Learning Model for Developing Environmental Friendly Batik Dye" in Zuraimi at. all (Editors) (2015). 21st Century Skills: Language and Arst Education Troug the Lens of Culture and Heritage. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan & Buku Malaysia and University Teknologi, 2015
6. Penulis, Pendidikan Apresiasi: Upaya Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesadaran Budaya Bangsa (dalam Diskursus Pendidikan Seni), Quantum, 2020.
7. Penulis, Batik Kasumedangan: Media Komunikasi Simbolik untuk Mempertahankan Identias Budaya Lokal (dalam Komunikasi Seni Sebuah Telaah dalam Konteks Kearifan Lokal), Jurusan Seni Rupa FBS UNNES, 2021.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Adam Wahida, S.Pd., M.Sn.

Tempat & Tanggal Lahir : Surakarta, 06 September 1973

Alamat Rumah : Jetis RT.1/RW. 9, Jombor, Bendosari, Sukoharjo.

Handphone : 08122622559

E-mail : adamwahida@staff.uns.ac.id

Instansi : Universitas Sebelas Maret

Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pendidikan

1. S-1 IKIP Yogyakarta Pendidikan Seni Rupa 1991- 1997
2. S-2 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2006-2008
3. S-3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Penciptaan Seni Rupa 2010- 2015

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Masa Depan Keindahan dalam Rezim-Rezim Seni Kini. Judul Naskah: Keindahan dalam Keseharian dan Peduli Lingkungan Melalui Proyek Seni tahun 2017 Galeri Nasional Indonesia
2. LIAC vs SOLO Jejak Seni Komuniti. Judul Naskah: Praktik Penciptaan Seni Berbasis Budaya Lokal 2015FSSR UiTM Melaka Malaysia
3. 39 Karya Inovasi UNS untuk Indonesia. Judul Naskah: Pengembangan Keramik dengan Memanfaatkan Kain Perca Batik 2015 UNS Press
4. Inovasi Untuk Negeri Tahun 2013. Judul Naskah: Perajin Gitar Desa Mancasan Kabupaten Sukoharjo 2013 UNS Press
5. Pendalaman Materi Seni Budaya (Modul PLPG) 2012 FKIP UNS

Profil Editor/Penyunting

Nama Lengkap : Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.

Tempat & Tanggal Lahir : Bandung, 25 Mei 1966

Alamat Rumah : Komplek Puri Dago VI No 15 Antapani Bandung

Handphone : 08122136586

E-mail : hardhaneszha@gmail.com

Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa, Ilustrasi, DKV

Riwayat Pekerjaan

1. Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung (1992-sekarang)

Riwayat Pendidikan

1. S1, Pendidikan Seni Rupa, IKIP Bandung, tahun lulus (1991)
2. S2, Seni Murni, ITB, tahun lulus (2001)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Penulis, Learning More Art & Culture SMP Grade VII, VIII, IX, PT Grafindo (2011)
2. Penulis, Learning More Art & Culture SMA Grade X, XI, XII, PT Grafindo (2011)
3. Penulis, Advance Learning Art & Culture for Grade VII, VIII, IX SMP, PT Grafindo (2013)
4. Penulis, Advance Learning Art & Culture for Grade X, XI, XII SMA, PT Grafindo (2013)
5. Penulis, Seni Budaya Kelas VII Buku Siswa, Puskurbuk, (2013)
6. Penulis, Seni Budaya Kelas VII Buku Guru, Puskurbuk, (2013)
7. Penulis, Seni Budaya Kelas VII, VIII, IX SMP, PT Grafindo (2014)
8. Penulis, Seni Budaya Kelas X, XI, XII SMA, PT Grafindo (2014)
9. Penulis, Seni Budaya Kelas VII, VIII SMP, PT Grafindo (2017)
10. Penulis, Seni Budaya Kelas X, XI SMA, PT Grafindo (2017)
11. Penulis, Seni Budaya Kelas XII SMA, PT Grafindo (2017)
12. Penulis, Seni Budaya Kelas VII, VIII SMP, PT Grafindo (2017)
13. Penulis, Seni Budaya Kelas X, XI SMA, PT Grafindo (2017)
14. Penulis, Seni Budaya Kelas XII SMA, PT Grafindo (2017)
15. Penulis, Seni Budaya Kelas IX SMP, PT Grafindo (2018)

Profil Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Ilham Yahya Jalaludin, S.Pd.

Tempat & Tanggal Lahir : Garut, 04 September 1996

Alamat Rumah : Jl. Cibuyutan, Ds. Sukakarya,Banyuresmi, Garut, Jawa Barat

Handphone : 082171800414

E-mail : ilhamyahya1996@gmail.com

Instansi : -

Bidang Keahlian : Desainer Grafis

Riwayat Pekerjaan

1. Desainer Grafis di Reflex Indonesia, Bandung (2019)
2. Desainer Paruh Waktu (2014-sekarang)
3. *Owner of* GORA LEATHER (2020-sekarang)

Riwayat Pendidikan

1. S1, Universitas Pendidikan Indonesia, tahun lulus (2018)